
CONCURSO
PELÍCULAS DVD
IATOR Y ESPARTACO
LOTES GORRA
MISETA
EWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 48
PlayStation
MC
975 Ptas.
5,87 €
LLEGA LA REVIEW MÁS ESPERADA
TOMB RAIDER CHRONICLES
LA CHICA DE LAS PISTOLAS VUELVE DEL MÁS ALLÁ
PLANETA PS2
Dead or alive 2, Unreal Tournament, Midnight Club, ISS, Gun Griffon, Silent Scope, Ready 2 Rumble Round 2, International Track&Field 2 y más
TODO FÚTBOL
FIFA 2001, ISS, Esto Es Fútbol 2, European Super League y UEFA Champions League
TOP SECRET
NO TE ENREDES CON SPIDER-MAN
REVIEW
Ms. PAC-MAN MAZE MADNESS
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
CASTROL HONDA VTR
DIGIMON WORLD
EL LIBRO DE LA SELVA
ALADDIN, LA VENGANZA DE NASIRA
MAGICAL DROP 3
CRASH BASH
LOONEY TUNES RACING
00048
8 414090 112772
CD sólo válido en España
6 DEMOS JUGABLES: SYDNEY 2000, GRIND SESSION, DAVE MIRRA, MR DRILLER, TERRACON, FORMULA ONE 2000
ADEMÁS DRIVER 2, SUPERMAN, DUCATY WORLD, LMA MANAGER 2001 Y TRUCOS PARA DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA DE STRIDER 2, A SANGRE FRÍA, DESTRUCTION DERBY RAW, VAGRANT STORY, METAL GEAR SOLID, MEDIEVIL 2, GTA2 Y JEDI POWER BATTLES



PlayStation
PAL
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
¿AÚN NO TE HAS
RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft

31 DE DICIEMBRE DE 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Elisabeth Masegosa, Sonia Ortega, Joan Piella, Carlos Robles, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Alfredo López
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 

Editorial

¿Ya estamos a diciembre? Parece que era ayer que hablábamos del lanzamiento de PlayStation2 en Japón, allá por el mes de marzo. La verdad es que este ha sido un año intenso, muy intenso. Empecemos por enero. Lo más destacable de ese mes fue, AL MENOS para nosotros, el debut del nuevo diseño de la revista: más moderno y con nuevas secciones. Además, *Final Fantasy VIII* arrasaba con unas ventas superiores a los seis millones de unidades en todo el mundo.

La cuesta de febrero fue suave. Los lanzamientos habituales de cada mes y una demo de *GT2* que satisfago las espectativas de todos nuestro lectores. En marzo se hacían públicas las cifras de ventas de PlayStation durante la campaña navideña: medio millón de consolas, 380.000 videojuegos y 200.000 periféricos. Sony hacía balance de su año fiscal con unos resultados impresionantes: 26.000 millones de pesetas de facturación. Además, se lanzaba PS2 en Japón. En abril os ofrecíamos un reportaje en exclusiva sobre *Driver 2*. Empezábamos a calentar motores para el E3. Mayo fue copioso en cuanto a títulos. Las especulaciones sobre el lanzamiento de PS2 en Europa y EE.UU. se terminaban con el anuncio, durante el E3, de la fecha de su comercialización: el 26 de octubre.

El verano empezó con buen pie. Sony avanzaba los títulos que preparaban para la nueva consola, así como el listado de compañías desarrolladoras que trabajarían para PS2. En julio los playmaníacos se iban de vacaciones con la sorprendente noticia del un nuevo diseño para nuestra querida gris. Agosto, como siempre, fue un mes de pocas movidas. Todo el mundo se preparaba para el gran acontecimiento de la PS2, retrasado, finalmente, hasta el 24 de noviembre. Paciencia. Mientras, y para saciar los deseos de los fans de Snake, os deleitábamos con un reportaje en exclusiva de *Metal Gear Solid 2* con una entrevista a Hideo Kojima.

Pon fin, en septiembre, conocíamos el precio y la fecha definitiva. La PS2 se pondría a la venta el 24 de noviembre al precio de 74.900 pesetas. En octubre os informábamos de todas las novedades de la última edición del ECTS, celebrada en Londres. Además, nos hacíamos eco de la campaña de reservas de PS2. Noviembre y diciembre han sido los meses que más trabajo nos han dado. Un montón de títulos y sobre todo, PS2. La demanda ha superado la oferta. Todo un éxito como era de esperar. El mes que viene os informaremos de cómo ha ido todo. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

NÚMERO 48
DICIEMBRE 2000



página 064

Especial Sólo Fútbol

Te contamos todos los pormenores de la pretemporada 2001



página 044

Preview Dead or Alive 2

Encontrarás algunos de los mejores gráficos en PlayStation2

PROYECTOPLAY

PREVIEWS

REPORTAJES

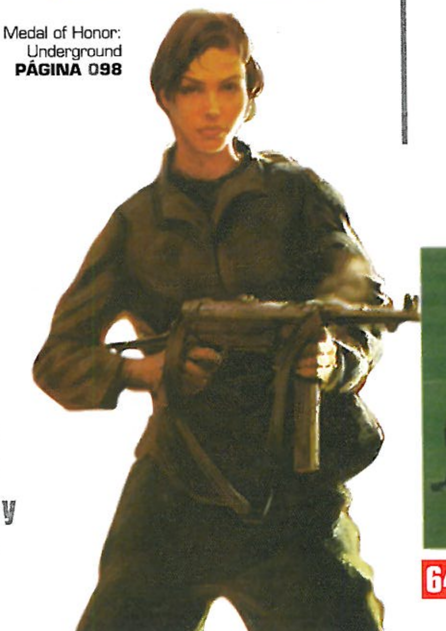

62 THE MUMMY


60 CHICKEN RUN




30 FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

34 THE MISSION


Medal of Honor: Underground
PÁGINA 098

«El argumento de esta secuela tiene lugar antes que el de la original, por lo que deberás convertir a la joven y ansiosa Manon en una letal superagente»


64 SÓLO FÚTBOL



página 072

Review Tomb Raider: Chronicles

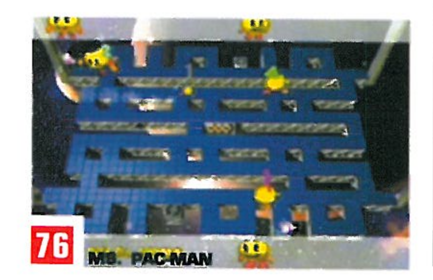
Probablemente la última aventura de Lara en PlayStation

REVIEWS

«Esta vez diriges a la señora Pac-Man a lo largo de todo un mundo de puzzles que resolver, bolitas que comer y malos que esquivar»



Digimon **PÁGINA 084**

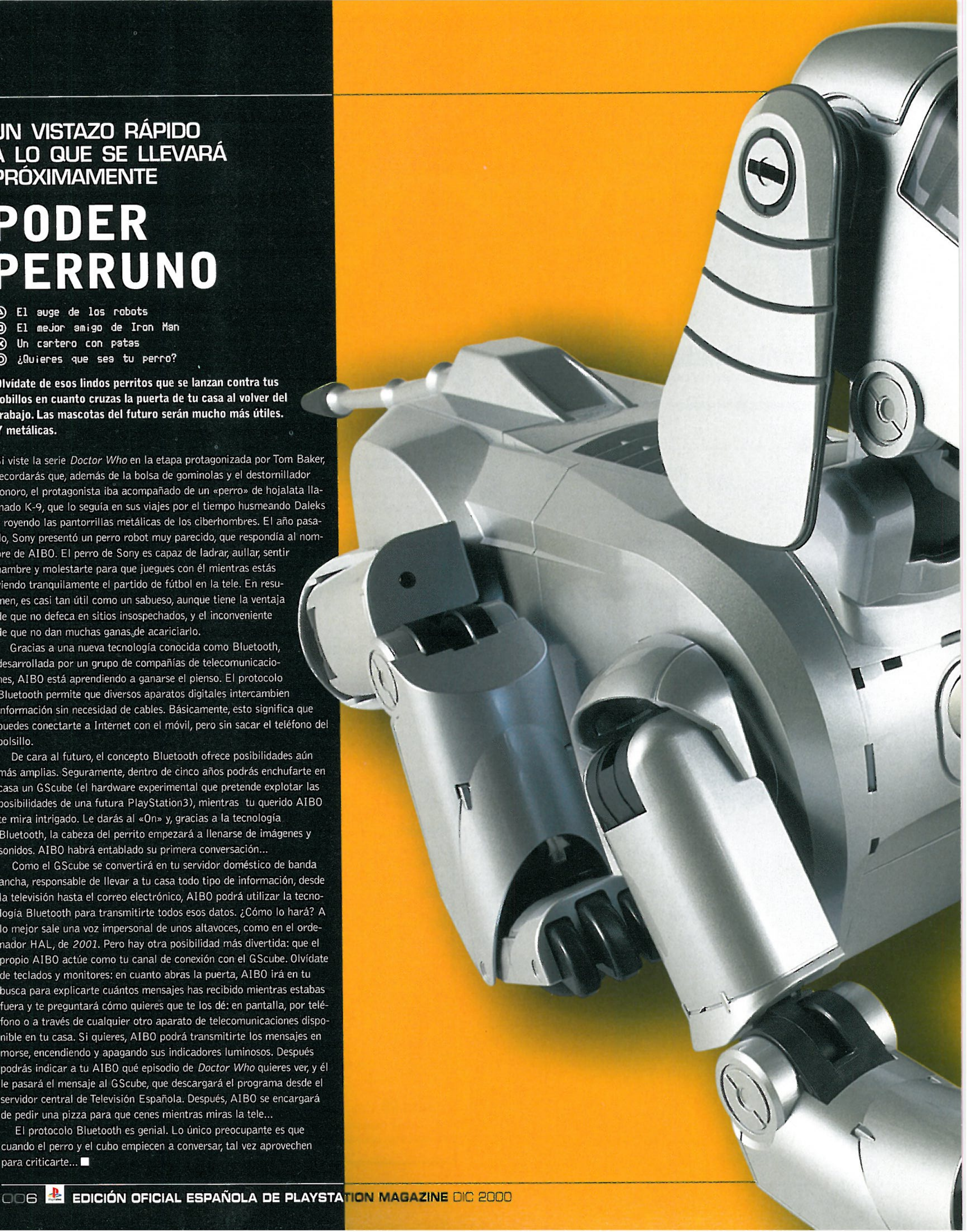


Espacio CD:

Conecta con las mejores demos que te traemos en exclusiva

CD DEMO — 6 DEMOS JUGABLES — SYDNEY 2000 — FORMULA ONE 2000 — DRIVER 2 — DISCO 48

VE A LA PÁGINA 117 ¡AHORA!



UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

PODER PERRUNO

- El auge de los robots
- El mejor amigo de Iron Man
- Un cartero con patas
- ¿Quieres que sea tu perro?

Olvídate de esos lindos perritos que se lanzan contra tus tobillos en cuanto cruzas la puerta de tu casa al volver del trabajo. Las mascotas del futuro serán mucho más útiles. Y metálicas.

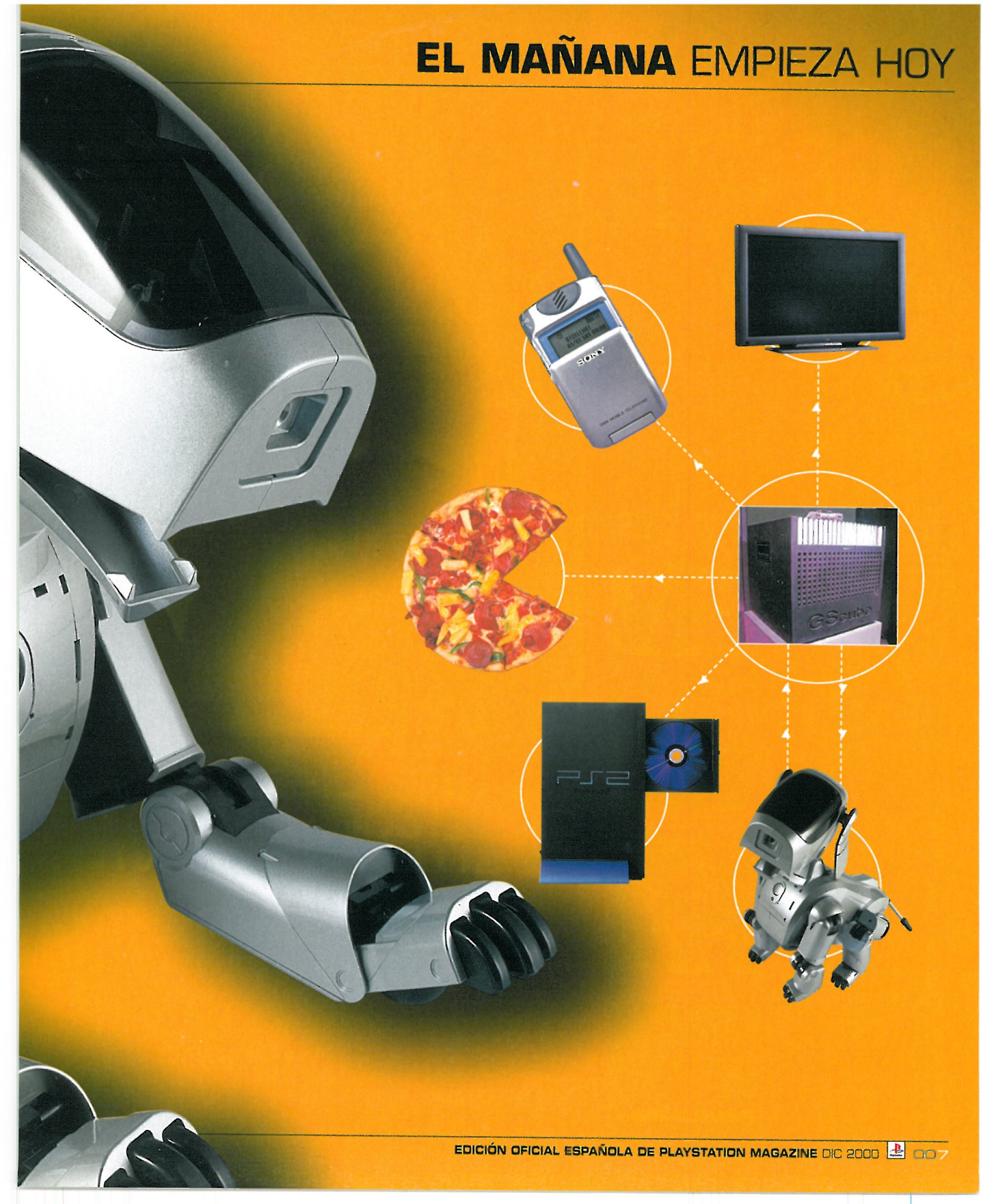
Si viste la serie *Doctor Who* en la etapa protagonizada por Tom Baker, recordarás que, además de la bolsa de gominolas y el destornillador sonoro, el protagonista iba acompañado de un «perro» de hojalata llamado K-9, que lo seguía en sus viajes por el tiempo husmeando Daleks y royendo las pantorrillas metálicas de los ciberhombres. El año pasado, Sony presentó un perro robot muy parecido, que respondía al nombre de AIBO. El perro de Sony es capaz de ladrar, aullar, sentir hambre y molestarte para que juegues con él mientras estás viendo tranquilamente el partido de fútbol en la tele. En resumen, es casi tan útil como un sabueso, aunque tiene la ventaja de que no defeca en sitios insospechados, y el inconveniente de que no dan muchas ganas de acariciarlo.

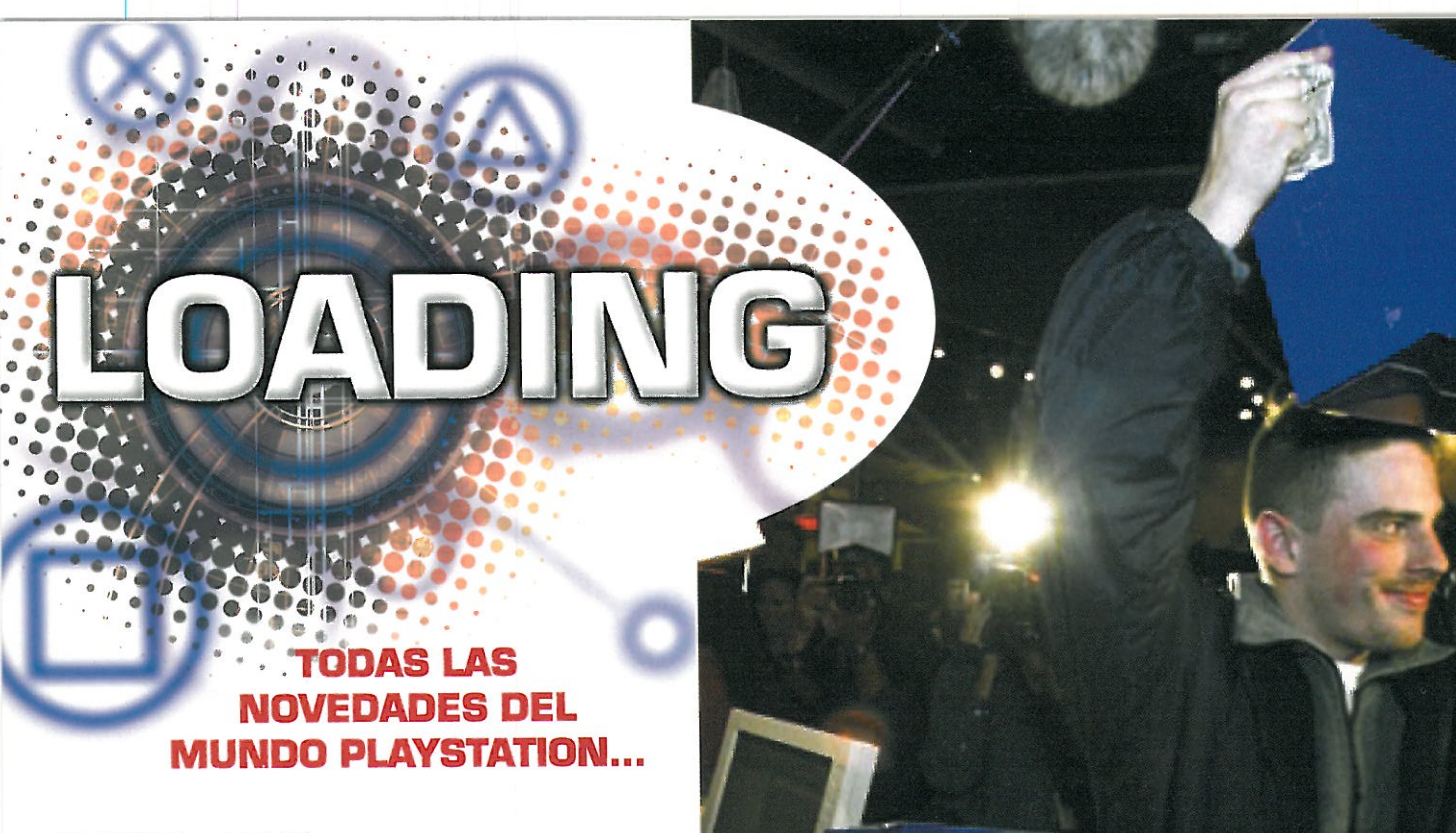
Gracias a una nueva tecnología conocida como Bluetooth, desarrollada por un grupo de compañías de telecomunicaciones, AIBO está aprendiendo a ganarse el pienso. El protocolo Bluetooth permite que diversos aparatos digitales intercambien información sin necesidad de cables. Básicamente, esto significa que puedes conectarte a Internet con el móvil, pero sin sacar el teléfono del bolsillo.

De cara al futuro, el concepto Bluetooth ofrece posibilidades aún más amplias. Seguramente, dentro de cinco años podrás enchufarte en casa un GScube (el hardware experimental que pretende explotar las posibilidades de una futura PlayStation3), mientras tu querido AIBO te mira intrigado. Le darás al «On» y, gracias a la tecnología Bluetooth, la cabeza del perrito empezará a llenarse de imágenes y sonidos. AIBO habrá entablado su primera conversación...

Como el GScube se convertirá en tu servidor doméstico de banda ancha, responsable de llevar a tu casa todo tipo de información, desde la televisión hasta el correo electrónico, AIBO podrá utilizar la tecnología Bluetooth para transmitirte todos esos datos. ¿Cómo lo hará? A lo mejor sale una voz impersonal de unos altavoces, como en el ordenador HAL, de *2001*. Pero hay otra posibilidad más divertida: que el propio AIBO actúe como tu canal de conexión con el GScube. Olvídate de teclados y monitores: en cuanto abras la puerta, AIBO irá en tu busca para explicarte cuántos mensajes has recibido mientras estabas fuera y te preguntará cómo quieres que te los dé: en pantalla, por teléfono o a través de cualquier otro aparato de telecomunicaciones disponible en tu casa. Si quieres, AIBO podrá transmitirte los mensajes en morse, encendiendo y apagando sus indicadores luminosos. Después podrás indicar a tu AIBO qué episodio de *Doctor Who* quieres ver, y él le pasará el mensaje al GScube, que descargará el programa desde el servidor central de Televisión Española. Después, AIBO se encargará de pedir una pizza para que cenes mientras miras la tele...

El protocolo Bluetooth es genial. Lo único preocupante es que cuando el perro y el cubo empiecen a conversar, tal vez aprovechen para criticarte... ■


SONY
GScube
PS2



TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

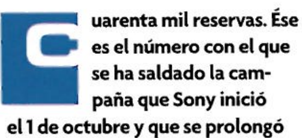
Pues no está contento
éste con su recién adquirida PS2

ESTE MES...

SONY RECIBIÓ 40.000 CUPONES DE RESERVA

ESPAÑA DISPUSO DE 35.000 PS2 EL DÍA DE SU LANZAMIENTO

CATALUNYA, LA COMUNIDAD QUE MÁS RESERVÓ



Cuarenta mil reservas. Ése es el número con el que se ha saldado la campaña que Sony inició el 1 de octubre y que se prolongó durante todo el mes. El número de cupones recibidos y validados superó las unidades disponibles en España para el día de su lanzamiento: 35.000 PlayStation2.

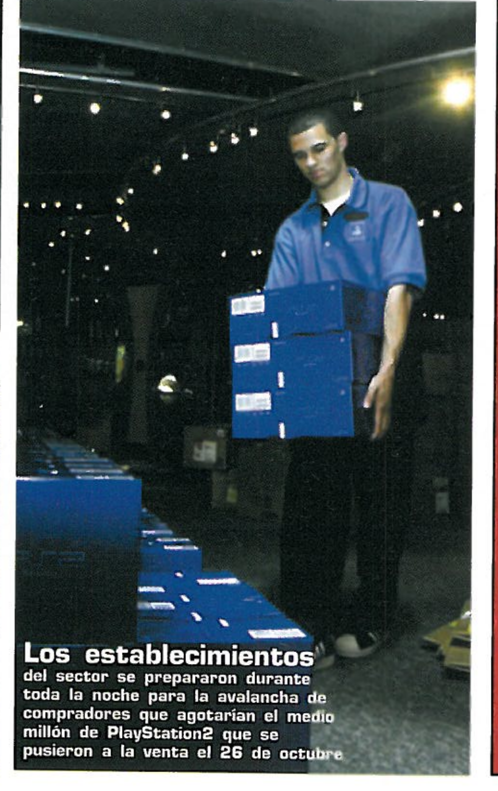
Mientras el número de reservas iba aumentado, el de consolas disminuía. Hace poco más de un mes Sony calculaba que de las 500.000 unidades que se repartirían en 16 países europeos, unas 60.000 llegarían a España. Quince días más tarde, Sony anunciaba que serían 400.000 las máquinas que tendría Europa para el 24 de noviembre, de las que nos tocarían 40.000. Al final nos hemos quedado en 35.000, lo que significa que no todos los que reservaron su consola dispusieron de ella el día de su lanzamiento. Si eres uno de los 5.000 que se encuentra en ese caso, no desesperes. Sony ha confirmado que no tendrás que esperar más de 15 días. Estas cifras constatan un hecho que todo el mundo conocía de antemano, que en un principio no habría *stock* de PlayStation2 en las tiendas. Poco a poco se irán recibiendo unidades desde Japón hasta llegar a las 65.000 en Navidad (hace un mes se barajaba que fueran 80.000 las consolas que habrían llegado a España en esas fechas).

como los japoneses, también tuvieron que guardar alguna que otra cola para asegurarse una PlayStation2



Una bonita manera de entretenerse mientras pasas la noche en la calle esperando la apertura de las tiendas

¡Qué dura es la vida, lo que hay que hacer para conseguir una PlayStation2!



Los establecimientos del sector se prepararon durante toda la noche para la avalancha de compradores que agotarían el medio millón de PlayStation2 que se pusieron a la venta el 26 de octubre

ÉXITO EN ESTADOS UNIDOS

PlayStation2 llegó a Norteamérica el día 26 de octubre, fecha en la que inicialmente también salía a la venta en Europa, donde el lanzamiento se retrasó un mes. Los estadounidenses dispusieron el Día D de medio millón de PlayStation2 a un precio allí de 58.198 pesetas* sin impuestos. Unas cuantas horas más tarde del lanzamiento, no quedaba ni una sóla máquina en las tiendas norteamericanas. En Estados Unidos no se realizó, como en España, Francia y el Reino Unido, campaña de reservas, lo que provocó alguna que otra acampada frente a establecimientos del ramo sin llegar a alcanzar, ni de lejos, las esperas y colas que los pacientes *otakus* japoneses sufrieron el día del lanzamiento de PS2 en el país nipón. Lo que sí podemos decir de los estadounidenses es que son muy previsores y que aplican a pies juntillas el famoso refrán «Más vale pájaro en mano que ciento volando». Sólo así se explican las altas ventas de software para PS2 que se registraron antes de que saliera a la venta la propia máquina. Varias tiendas comercializaron juegos una semana antes del lanzamiento de la nueva consola de Sony. Tal fue la demanda que *Madden NFL* —un juego de fútbol americano— y *Tekken Tag Tournament* entraron en la lista de los 10 videojuegos más vendidos de esa semana. El primero ocupó el puesto número cinco y el segundo el ocho. ■

*** El precio es de 299.99 dólares. En el momento de escribir este artículo un dólar constaba 194 pesetas**

Este continuo baile de cifras y la escasez de unidades se está viviendo en todo el mundo. Como manifestó el director general de Sony España, James Armstrong, «sabemos que 65.000 PlayStation2 no es una cantidad suficiente para cubrir la demanda de nuestro mercado, especialmente con la campaña de Navidad a la vuelta de la esquina. Sin embargo, tengo mucho interés en comentar que este problema no afecta únicamente a nuestro país, sino que es generalizado. Lo mismo ocurre en el resto de los países europeos, en Estados Unidos y en Japón. La compañía se encuentra al máximo de su capacidad de producción». Armstong añadió que Sony conseguirá que en un año se distribuyan 10 millones de consolas en todo el mundo; 4 en Japón, 3 en EE.UU. y 3 en Europa. ■

PERFIL DEL COMPRADOR ESPAÑOL DE PS2

El sistema de reservas ha permitido a Sony dibujar un retrato robot de los compradores españoles. Así, se ha constatado que el más joven tiene seis años y el mayor 86. La edad media es de 30 años, pero se encuentra una mayor concentración en el intervalo comprendido entre los 20 y los 30. Concretamente, el 20,4% de las reservas recibidas corresponde a personas de entre 20 y 25 años y el 20,1% a los que tienen entre 26 y 30 primaveras.

En cuanto a la distribución geográfica de las reservas, Cataluña, con un 20,5% del total, ha sido la comunidad de la que más cupones se han recibido, seguida de Madrid (18,2%), Comunidad Valenciana (12,4%) y Canarias (7,2%). Se han formalizado reservas en cada una de las provincias españolas destacando, por orden, Madrid, Barcelona, Valencia, Alicante, Las Palmas, Málaga, Sevilla y Vizcaya.

LOS ACOMPAÑANTES DE PS2

Como es muy probable que de momento no puedas comprarte una PlayStation2 (por el tema de la racionalización), te facilitamos la lista y los precios de los periféricos para PS2 que salieron a la venta el mismo día 24. Para que vayas haciendo apetito:

- Dual Shock 2: 4.990 pesetas
- Memory Card de 8 MB: 6.990 pesetas
- Multitap: 7.990 pesetas
- Horizontal Stand: 2.490 pesetas
- Vertical Stand: 2.490 pesetas
- Adaptador RFU: 3.990 pesetas
- Adaptador AV: 2.750 pesetas
- Euro cable AV: 5.900 pesetas
- Cable AV: 3.250 pesetas
- Cable de vídeo V: 4.990 pesetas

Como ya sabréis, PS2 se vende con un Dual Shock e incluye un disco de demostración. Seguro que te pica la curiosidad y estás deseando saber qué contiene ese CD. Pues nada, tus deseos son órdenes para nosotros, así que apunta:

- Demos jugables: *FIFA 2001* (EA), *SSX Snowboard Supercross* (EA) y *Wild Wild Racing* (Rage)
- Demos no jugables: *Dead or Alive 2* (Sony), *Fantavision* (Sony), *ISS Pro* (Sony) y *Ridge Racer V* (Sony)
- Extras: YABASIC (una versión del lenguaje de programación BASIC que permite realizar modestos programas) y Find My Own Way (demostración de las posibilidades técnicas de la consola)
- Attrack Mode: Vídeo de introducción y película de créditos (Sony)

NOVEDADES INFANTILES

¡MENUDO ALUVIÓN PARA MENUDOS!

AQUÍ TIENES LA CARTA DE REYES MÁS NUTRIDA DE LA HISTORIA...

Definitivamente, la Navidad pertenece a los peques. Y los desarrolladores de juegos se dan perfecta cuenta de ello, claro. Por eso, diciembre y enero van a estar repletos de lanzamientos dirigidos a los niños, gracias a Sony, Virgin y Ubi Soft.

Por parte de Ubi Soft, los juegos para peques serán nada menos que cinco. El primero es *Rayman Junior,* un plataformas en 2D con el que los más jovenzuelos de la casa podrán iniciarse en el inglés, aprendiendo palabras y números mientras sortean peligros y enemigos. *El Pato Donald* también es un plataformas, pero más del estilo de *Crash Bandicoot,* y lleno de secuencias de vídeo estupendas. El tercer juego es *Batman of the Future,* donde el protagonista es el joven aprendiz del señor Batman, que se propone a heredar la pesada carga de ser héroe de Gottam. En *Tiger tras un Bote de Miel,* los más menudos usuarios de PSX podrán jugar con uno de sus dibujos animados preferidos y, en *El Dorado,* podrán avanzar por la aventura gráfica basada en la película con el mismo nombre (que se estrenará en cine próximamente). *El Dorado* es el menos infantil de los cinco juegos, y ha sido desarrollado por la misma gente que dio a luz hace poco *A Sangre Fría* y, años atrás, *Broken Sword.*

Virgin presenta al mundo tres nuevos, y los tres son de la misma familia: *Army Men. Army Men Sarge's Heroes 2* es la continuación del título con el mismo nombre que vimos hace unos meses. Básicamente igual, pero con nuevas misiones, armas, enemigos... *Army Men Land Sea Air* es algo más novedoso, ya que te permite jugar en los tres campos que el título indica (Tierra, Mar y Aire), combatiendo a pie o pilotando toda suerte de vehículos de guerra. Y por último está *AM Air Attack 2,* el más divertido de los tres lanzamientos. Como su antecesor directo, se basa en batallas por aire. ¡Combate al ejército de soldaditos marrones a los mandos de un helicóptero de guerra! Muy divertido.

Los dos títulos de Sony son *Aladdin* y *La Llama del Emperador,* aunque lamentablemente, este último se ha retrasado porque la película que le da nombre no llegará a nuestro país hasta dentro de unos meses. Ambos son plataformas en 3D visualmente muy atractivos, aunque *La Llama del Emperador* es especialmente divertido y jugable. En todo caso, no puedes quejarte: si lo que quieres es comprar un juego a tu hermano pequeño/hijo/sobrino, la oferta es más que suficiente, ¿no? ■











¿Te cuesta decidirte? Haz un test de personalidad al niño al que vaya dirigido el juego que vas a comprar: si es de carácter violento, cualquier *Army Men* le entusiasmará. Si le gusta aprender idiomas, *Rayman Junior* y, si sólo quiere jugar y divertirse, *El Pato Donald* y o *Aladdin.* Es fácil

TERCERA ENTREGA DE LA LICENCIA *TOY STORY*

BUZZ LIGTHYEAR OF STAR COMMAND SE RETRASA

LA PREVISIÓN ERA PUBLICARLO ESTE OTOÑO

La última aventura protagonizada por el superrobot de juguete Buzz Lightyear no llegará a las estanterías de los comercios hasta el año que viene, a pesar de que su lanzamiento estaba previsto para este otoño. Según Proein, compañía que distribuye el juego en España, los trabajos de adaptación a los diferentes formatos (PlayStation, Game Boy Color y Dreamcast) continúan en desarrollo, lo que ha obligado a los equipos de programación a retrasar el lanzamiento de la tercera entrega de la licencia *Toy Story* (Disney/Pixar).

A diferencia del segundo título de la serie, *Toy Story 2* (7 en *PSMag 38*), que pertenecía al género de los plataformas, *Buzz Lightyear of Star Command* es un juego de aventuras en tercera persona y tiempo real. Desarrollado por Traveler's Tales y producido por Activision, el título te llevará por 7 mundos distintos y 14 niveles, cada uno de ellos con su propio escenario. Como miembro de las Fuerzas Especiales del Espacio, dispondrás de armas que van desde el láser hasta las pistolas luminosas y rayos buscadores de plasma. Seguiremos esperando. ■







Ésta es la carátula inglesa del juego, que ha retrasado su lanzamiento, previsto para el otoño de este año, hasta el 2001



JUEGO DE BAILE

FUNKY DE ESTAR POR CASA

KONAMI TE OFRECE UNA DISCOTECA PORTÁTIL

Es muy posible que ya hayas oído hablar antes de este juego, pero con el nombre de *Dance Dance Revolution.* Y lleva camino de llegar aquí, aunque bajo el título *Dancing Stage Euro Mix.* No estamos seguros de que el título esté más logrado, pero el juego sigue siendo tan divertido como siempre.

Básicamente, este juego de Konami es, por decirlo de algún modo, un *dance 'em up.* Lo realmente genial de este título es que cuando lo compras también te dan un periférico con forma de estera de baile que va conectado en la ranura del mando, en el frontal de tu PlayStation, y que sirve para que la pisotees. En vez de apretar , ◎, ⊗ y demás, pisas los controles correspondientes en la esterilla y... *voilà,* tu sala de estar se convierte en una especie de Studio 54 de comedor.

El juego ha sido modificado para adaptarlo a los gustos europeos, de ahí que la música que bailarás será el tipo de sonido que se oye en las listas de ventas, o como mínimo en discotecas tipo *Fiebre del sábado noche.* Entre otras, encontrarás *So Good* de Boyzone, *Word Up* de Cameo, y el *I Will Survive* de Gloria Gaynor. Con esto debería bastar para prender fuego a la estera...

Y atento a la prestación extra: *Dancing Stage Euro Mix* incluye un contador de calorías gratuito. De modo que, al mismo tiempo que meneas el esqueleto mientras tu madre espera pacientemente a que empiece su telenovela favorita, puedes literalmente contar las calorías que estás quemando. Atento a los titulares del tipo «Perdí 10 kilos con el método PlayStation» en próximas revistas de la prensa rosa.

Konami tiene previsto sacar *Euro Mix* en Navidades, así que envía un cable urgente a Papá Noel si no quieres llevarte una decepción.



Nada de elefantes saltarines en el salón... El contador de calorías de *Dancing Stage* debería ayudarte a quemar los kilitos de más ganados en Navidad



SECUELA *PRO EVOLUTION*

KONAMI TIENE LOS OJOS PUESTOS EN EL JUEGO DE FÚTBOL PERFECTO

KONAMI ANUNCIA *ISS PRO EVOLUTION 2* EN JAPÓN

Próximamente Konami sacará una secuela japonesa de *ISS Pro Evolution* desarrollada por la propia empresa, y ciertas fuentes indican que el título podría llegar a las estanterías españolas en marzo de 2001.

El título de fútbol de Konami para las Navidades se llama *ISS* y es una conversión de un juego de N64. Está basado en un motor totalmente diferente y en una filosofía más arcade que de simulación.

En cambio, el nuevo *ISS Pro Evolution 2* es una puesta al día del motor de PS1, caracterizado por su flexibilidad y variedad. El juego contará con estadísticas actualizadas y habrá un montón de nuevas prestaciones diseñadas para mejorar la jugabilidad. Por ejemplo, los jugadores se lesionarán y existirán más movimientos habilidosos a tu disposición.





ISS, **el juego de fútbol que prefieren los expertos, reaparece en primavera. Con un poco de suerte para entonces las ampollas ya habrán desaparecido...**

ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...

Driver HA VUELTO...

¡DE NUEVO EN LAS CALLES!





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO











Calentito: Kazunori-san fue el hombre que condujo los coches que oirás rugir en la banda sonora de *GT2000.* Este tipo está obsesionado con los coches...

ENTREVISTA AL DESARROLLADOR

KAZUNORI YAMAUCHI

EL HOMBRE RESPONSABLE DEL GLORIOSO GRAN TURISMO ECHA UN VISTAZO AL FUTURO

Uno de los desarrolladores de juegos más famoso del mundo se tomó un respiro durante la feria ECTS en Londres para hablar con *PSMag* acerca del futuro de *Gran Turismo.* Este tipo piensa a lo grande...

***PSMag*:** ¿Cómo va la preparación de *GT2000* para PlayStation2?

Kazunori: ¡Lenta! Hemos invertido el doble del tiempo previsto para la programación, pero con *GT2000* hemos podido mejorar los gráficos y aumentar la velocidad del juego de forma significativa. Otros aspectos de los que nos hemos ocupado son el modelo físico, las texturas y, sobre todo, la IA de los contrincantes. Ahora mismo está terminado en un 70%.

***PSMag*:** ¿Qué importancia tienen las prestaciones *on line* de la PS2?

Kazunori: *GT2000* es un juego independiente y completo que contiene todos los elementos necesarios para jugar, pero PlayStation2 abre todo un abanico de interesantes posibilidades. Creo que resulta muy atractiva la posibilidad de jugar con otras personas y pienso que es un aspecto que se podría potenciar aún más. Creo que en el futuro habrá dos comunidades: una en el mundo real y otra *online.*

***PSMag*:** ¿Has valorado las posibilidades de la PlayStation3 y lo que podría ofrecernos a los jugadores?

Kazunori: Me gustaría que tanto el hardware como el software continuasen progresando y evolucionando. Aunque llegue a ser cien veces mejor, yo todavía seguiría pensando que no es suficiente. Creo que los juegos en red tienen unas posibilidades tremendas, incluso después de alcanzar el fotorrealismo total.

***PSMag*:** La calidad de *GT2000* parece ir más allá, en muchos aspectos, de la de las máquinas recreativas. Dados los avances en la tecnología de tarjetas de memoria compatibles con las máquinas arcade, ¿cabe imaginarse una versión de *GT* para máquinas recreativas?

Kazunori: Tengo en mente algo a mayor escala. No será una simple máquina arcade, sino un gigantesco salón recreativo en red donde todo se dará en proporciones mucho mayores. Algo así como las salas Imax actuales, pero donde se pueda jugar a *GT.*

***PSMag*:** ¿En qué otros tipos de juegos te gustaría trabajar además de los del género automovilístico?

Kazunori: Ya hice *Omega Boost* (*PSMag 31 9/10*) para PlayStation, pero mi entusiasmo por los robots y los guerreros mecanizados acabó por decaer. Lo que más me interesa son los deportes de motor. Ayrton Senna era mi piloto favorito y solía soñar con convertirme yo también en un piloto de carreras. Ése es uno de los placeres que me proporciona hacer este tipo de juegos; puedo conducir los coches de verdad. En *GT2000* tenemos unos 150 coches, hemos remodelado alrededor del 50%, ¡pero todavía tengo que conducir unos 100!

> **«En el futuro habrá dos comunidades: una en el mundo real y otra *on line*»**

***PSMag*:** Has mencionado a Ayrton Senna... ¿Nunca has pensado en hacer un juego de Fórmula 1?

Kazunori: Me gustan los juegos de Fórmula 1. [Una sonrisa picarona nos invita a pensar que Kazunori no nos está contando toda la historia.] Como os he dicho, el pilotaje y los deportes de motor es lo que más me interesa, pero también me gustaría mucho trabajar en un juego de rol...

¿Gran Turismo: El juego de rol? Recuerda que nosotros te lo hemos contado primero.

JUEGO DE AVENTURAS

Y TODO POR CULPA DE UNA SONDA METEOROLÓGICA...

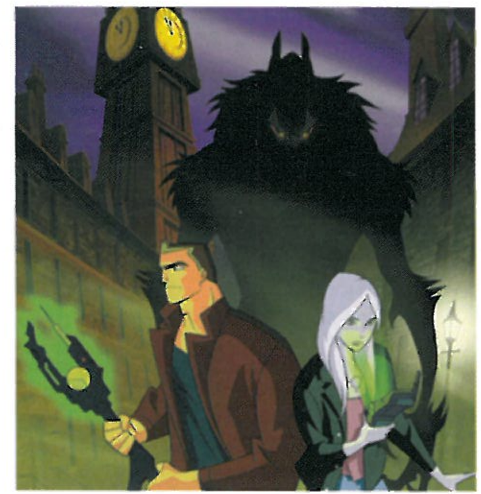
LA CONSPIRACIÓN DE ROSWELL DESVELADA EN PLAYSTATION

Unos alienígenas desalmados vagan por este mundo vestidos de vampiros y hombres lobo aterrorizando a todo hijo de vecino y, ya que están, rajándolo hasta dejarlo hecho unos zorros. Éste es el argumento que se esconde tras el nuevo juego del fabricante Red Lemon, *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends.*

El juego, lanzado por Red Storm (que acaba de ser absorbida por Ubi Soft), se basa en una serie homónima de dibujos animados infantiles estadounidense y ofrece una mezcla de acción en primera y tercera persona que te llevará a enfrentarte a hordas de alienígenas exploradores.

Roswell Conspiracies está dividido en 5 fases y 15 niveles diferentes, junto con una sala de entrenamiento y un campo de tiro, y te obligará a descifrar acertijos para seguir la pista a la basura alienígena.

Encarnas a Nick Logan, un detective que trabaja para un movimiento clandestino internacional llamado La Alianza Global, dedicado a perseguir y capturar alienígenas. Su base de operaciones es un búnker situado en la pequeña localidad de Roswell y reclutan a agentes de la policía de elite, del ejército, del Servicio aéreo especial británico y del FBI.



Los tejemanejes de unos dibujos animados en la ciudad de Roswell. La versión en videojuego de la serie de televisión infantil debería ganarse el corazón de los *fans* de los extraterrestres

A pesar de estar basado en una serie de televisión para niños, *Rosswell Conspiracies* debería suponer un duro reto para los emuladores de Mulder y Scully.

Red Storm afirma que el juego será una fusión estilo *Metal Gear* donde gráficos parecidos a dibujos animados se combinarán con escenas de vídeo de lo más cinematográfico, confiriendo al título un aire de *Expediente X.* ■

COMPETICIÓN DE REVENTAR TANQUES

OBSESIÓN POR LOS BLINDADOS

¿ULTRAVIOLENCIA AL ESTILO DE UN CONCURSO DE TELEVISIÓN POSTAPOCALÍPTICO? SÍ, POR FAVOR...





3DO vuelve a visitar las tierras que ya explorara con *Battletanx: Global Assault* (*PSMag* 42 5/10) en su nuevo *World Destruction League: Thunder Tanks.*

Ambientado en un futuro lejano, el juego gira en torno a una violenta competición en la que unos desquiciados concursantes batallan por escenarios de todo el mundo, haciendo saltar los tornillos y las tuercas de sus contrincantes con tanques descomunales. Pero el objetivo no es sólo ganar; casi todo el escenario del juego es deformable, de modo que siempre puedes abrirte un atajo que te lleve a tu presa a través de bloques de apartamentos y de oficinas.

Con los comentarios en vivo de dos escandalosos locutores, el juego se nos revela como una especie de revoltillo de lucha libre profesional con el ambiente de *Perseguido*, solo que con tanques enormes en vez de tipos musculosos con tutús. Como en *Global Assault*, la acción se desarrolla en varias de las ciudades más conocidas del mundo, como Moscú, Roma y París. Con ocho modos diferentes, muchos de los cuales admiten más de un jugador, el juego debería durar un poco más que el *shoot 'em up* medio. *WDL:Thunder Tanks* lleva lanzando obuses desde noviembre. ■

CON LA ASISTENCIA DE MENDIETA

PRESENTACIÓN DE FIFA 2001

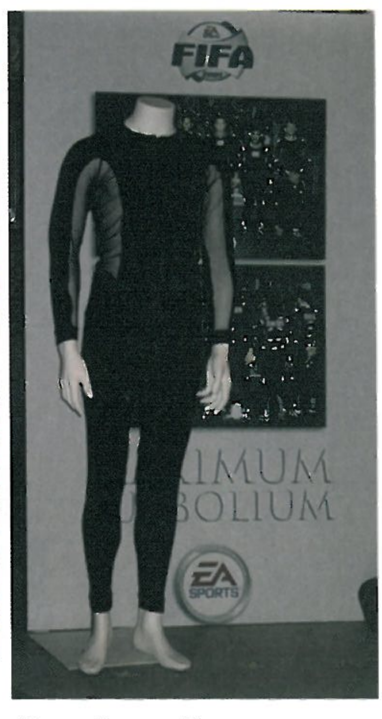
MANOLO LAMA, MAESTRO DE CEREMONIAS

La discoteca madrileña Empire acogió el 17 de noviembre la presentación de *FIFA 2001*, la cuarta entrega del famoso simulador de fútbol de EA Sports que este año está representado por Gaizka Mendieta, que asistió al acto.

El periodista deportivo Manolo Lama, voz del juego y maestro de ceremonias de la presentación, no dudó en decirle al jugador del Valencia que ya no le podía ver con los mismos ojos: «es peor futbolista que su *alter ego* virtual», dijo. Y así lo reconoció el propio Mendieta que, junto al inglés Paul Scholes, el francés Thierry Henry, el israelí Gershon, el holandés Davids y el checo Kuka sirvió de modelo para la captura de movimientos del juego. *FIFA 2001*, disponible desde el 22 de noviembre para PC, PlayStation y PlayStation2, incorpora 16 ligas nacionales, un sistema de temporadas consecutivas y la lucha por las plazas que dan acceso a Europa y evitan descender de categoría. También podrás acceder a más de 50 selecciones nacionales —España, Francia, Italia, Holanda y Alemania, entre otras—, lo que permite al usuario competir contra los mejores equipos en las ligas más importantes, o en competiciones mundiales. EA destaca entre las características de su último *FIFA* una defensa que marca mejor a los delanteros, porteros más inteligentes y con mayor destreza. La compañía asegura que en esta ocasión los jugadores son más reales y que la jugabilidad se ha favorecido con unos perfectos cortes de balón, movimientos naturales en los desmarques y un control del esférico más preciso para realizar pases y disparos a puerta ajustando la potencia de tiro. ■



El periodista de la SER Manolo Lama, que hace los comentarios del juego, fue el maestro de ceremonias de la presentación de FIFA 2001, a la que asistió Mendieta



Para la sesión de captura de movimientos, los seis futbolistas que sirvieron de modelos llevaban este mono de lycra y velcro en el que se fijaron estratégicamente más de 40 puntos reflectantes, cuya luz captaban 10 cámaras infrarrojas

LA WEB DE EA SE LAVA LA CARA

NUEVO DISEÑO Y NAVEGACIÓN MÁS FÁCIL



Electronic Arts ha estrenado nueva página web corporativa para España. Desde hace unos días, el nuevo sitio está disponible tanto para usuarios como para prensa y clientes. El motivo de este rediseño, que se suma al que ya se realizó en mayo, es ofrecer el mejor sitio de información de los productos de EA. Además de un diseño más atractivo, el cambio facilita la navegación y presenta novedades como un mejor soporte al usuario, mayor sencillez a la hora de buscar los títulos e información actualizada de nuevos sitios web de producto. También incluye un pequeño módulo de votaciones para que expreséis vuestras opiniones. La dirección de la página es www.espana.ea.com ■

INTERNET

AREA66.COM, NUEVO PORTAL DE VIDEOJUEGOS

CREADO POR KRYPTO NETWORKS

La comunidad «jugadora» tiene un nuevo vecino, AreA66.com. Se trata de un portal de juegos creado y soportado por Krypto Networks que ofrece servicios y contenidos actualizados.

Dedicado a los internautas aficionados a los videojuegos, este nuevo espacio ofrece múltiples y variadas secciones: multiplataforma, noticias, análisis, entrevistas, arsenal/FTP (almacén de actualizaciones, vídeos, demos...), foros, chats, novedades, lanzadera (acceso directo a los servidores de diferentes juegos para jugar contra quien quieras), estadísticas y ránking (información completa, al segundo y desde la misma web de quien está jugando en los servidores, tu posición respecto a ellos, el arma más utilizada, gráficos...) y *hosting* (hospedaje gratuito de páginas de juegos, con tecnología asp, php, MySQL y ODBC). También pone a tu disposición servidores *on-line* multijugador y próximamente incorporará tienda virtual y un motor de búsqueda interna para encontrar rápidamente la información solicitada a través de palabras claves. ■



¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

13. Driver

«Éste es Tanner. Un hombre con su propio código de circulación»
Dirigida por: **Quentin Tarantino**

EL ARGUMENTO

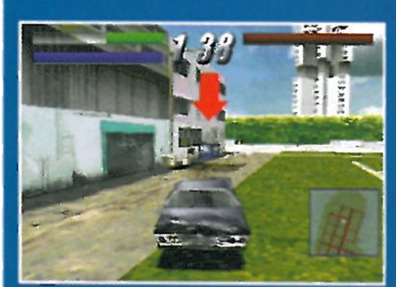
Tanner es un policía secreto que nunca va en autobús. Su hija ha sido asesinada en el transcurso de un atraco frustrado a un banco y está convencido de que las pistas llevan a una turbia organización encabezada por un expolicía renegado que, cómo no, conoce todos los trucos del oficio. El inspector no quiere que el caso se convierta en algo personal, así que Tanner tiene que trabajar por su cuenta y riesgo, viajando por toda una serie de exóticos destinos (Río, La Habana, Las Vegas) y trabajando como conductor en diversos atracos para intentar llegar al jefe de la organización y cobrarse una venganza de espanto. Sin embargo, el inspector ha asignado a una policía adecuadamente sigilosa la tarea de vigilarle. Tanner tiene como compañero ocasional a un excampeón de carreras Nascar acabado, y como contacto en los bajos fondos a un personaje conocido únicamente como El Mecánico, que instala dispositivos personalizados en coches y, ya sabes, que tiene siempre los ojos bien abiertos y los radares a punto.

EL GANCHO:

Policía rebelde y solitario con sed de venganza y montones y montones de persecuciones en coche.

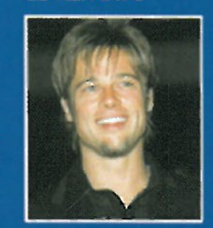
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Bueno, si *60 segundos* pasó la criba de los productores fumapuros, ¿por qué no ésta? Ya es hora de que Quentin le eche el guante a una peli de acción inteligente, rodada con música retro de calidad y diálogos y ritmo de los años setenta. Ponle los mejores conductores especialistas del mundo y gástate montañas de dinero en un puñado de persecuciones de las que encogen las tripas: neumáticos al filo del abismo por tortuosas carreteras de montaña; jugar al ratón y al gato por entre claustrofóbicos bloques de pisos; una serpenteante persecución a poca velocidad y de infinita habilidad por entre el tráfico durante la hora punta...

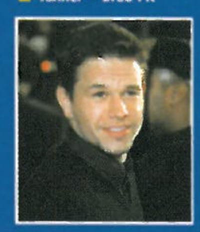


Uno podría decir en su contra que ya ha habido varias películas como *Driver*

EL REPARTO



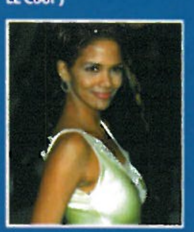
▲ Tanner – Brad Pit



▲ Tobias Jones – Mark Wahlberg



▲ El mecánico – LL Cool J



▲ La policía – Halle Berry



▲ El jefe de la organización – Tommy Lee Jones

TIME CRISIS 3

SOLO, PERO ARMADO HASTA LOS DIENTES

SONY ANUNCIA *TIME CRISIS: PROJECT TITAN*





Policías **de los setenta... Aquí les tenemos (izquierda) interpretando su versión de *Macho Macho Men***

Sony ha anunciado la tercera entrega de la saga *Time Crisis*, subtitulada *Project Titan*. Esta vez dispararás contra malos que aparecen de la nada y por todas partes para dar al traste con un diabólico plan terrorista (el que da nombre al juego).

Una vez más, el juego ha sido desarrollado por el maestro de los *shoot 'em up* para recreativas, Namco, cuyos títulos *Time Crisis* se han convertido en los juegos con pistola por excelencia para PlayStation. *Project Titan* es un *shooter* con todas las de la ley que ofrece hasta a dos jugadores la oportunidad de esconderse detrás de elementos del escenario antes de acribillar al enemigo. Por tercera vez, tú eres el agente especial Richard Miller, sobre quien recaen las sospechas por el asesinato de Xavier Serrano, presidente del ficticio país de Caruba. Tienes 48 horas para limpiar tu nombre y encontrar al verdadero asesino sin ayuda de ningún tipo, ni logística ni refuerzos.

En otras palabras, disparas a todo lo que se te ponga por delante en multitud de escenarios, empezando a bordo de un enorme y moderno yate. El juego te llevará por muelles, aeropuertos, mansiones y laboratorios hasta encontrar el escondite secreto de Mr. Big y librar la batalla final. En Namco están convencidos de que el sistema utilizado para apuntar será el más preciso de todos los vistos hasta ahora y también será posible introducir elementos tácticos en el juego gracias a las numerosas zonas previstas para esconderse .

Lo mejor es jugar con la pistola de luz, pero *Project Titan* también es compatible con el Dual Shock. Su lanzamiento está previsto para mediados de 2001. ■

EL JUEGO SALE EN DICIEMBRE

COMIENZA EL FENÓMENO DIGIMON

DIGIDISPOSITIVOS, JUGUETES, SERIE, CARAMELOS...

El juego aún no ha salido en Europa —está previsto que lo haga a finales de año—, pero el fenómeno *Digimon* ya se ha desatado. Básicamente, *Digimon World* es la respuesta de Bandai a Pokémon y la alternativa para los usuarios de PlayStation de no dejarse los ojos en una Game Boy.

Como su principal competidor, *Digimon* lleva camino de convertirse en todo un fenómeno, manía, fiebre o cualquier otra denominación que quiera dársele al hecho de que se cree todo un mundo alrededor de unos seres virtuales. En Europa, los *digimones* son casi unos desconocidos, pero en Estados Unidos, donde ya están preparando la secuela del primer título, han llegado hasta la gran pantalla. *Digimon: the movie* se estrenó el 6 de octubre y en las primeras semanas superó la recaudación de la película protagonizada por Pokémon. Antes de su estreno en cine ya eran conocidos por el gran público gracias a la serie de dibujos animados para televisión que se emite con gran éxito en Estados Unidos. La serie está a punto de aparecer en nuestras pantallas (hay 51 episodios realizados), mientras que la película llegará a finales de marzo. Además, están los *digidispositivos*, muy parecidos a los famosos *tamagotchi* que causaron furor hace un par de años. No queda ahí la cosa: hay montones de figuritas *Digimon* y hasta caramelos. Crazy Planet, la marca del grupo Chupa Chups, ha presentado la línea de productos con la licencia *Digimon* que se comercializa en América, Asia, Australia y Europa desde noviembre. Los caramelos —hay tres tipos distintos— contienen más de 100 pegatinas con los personajes *Digimon* y la misma compañía lanzará a partir del mes de mayo un reloj con tapas desmontables e intercambiables de los personajes. Pues eso. *Digimon* hasta en la sopa. ■



La Digimonmanía **acaba de empezar.**

Dos periféricos imprescindibles para los amantes de la velocidad. Si no te decides por uno, cómprate los dos (je, je)

NOVEDADES EN PERIFÉRICOS

VOLANTE MCLAREN, PARA PS2

THRUSTMASTER LANZA UN NUEVO VOLANTE CON LICENCIA FERRARI

El volante McLaren, todo un clásico de las consolas y líder en ventas para PSX y PC durante el año pasado, no podía faltar en PlayStation2. Acclaim España es la compañía que distribuye el periférico en nuestro país y se encuentra disponible a un precio recomendado de 11.990 pesetas, desde finales de noviembre.

El volante para PS2, compatible con PSX, cuenta con la licencia exclusiva McLaren, presenta un diseño vanguardista, incorpora vibración *double tremor* interactiva en volante y pedales, caja de cambios de cuatro marchas y freno de mano por separado, opción para personalizar las funciones de los botones, tiene aceleración y frenada analógica y puedes ajustar la altura e inclinación del volante. Con estas prestaciones, el volante permite simular con autenticidad cualquier maniobra característica de carreras de rally y Fórmula 1. Pero ya sabes lo que dice el refrán: para gustos, los colores. Y como nosotros hacemos mucho caso a la sabiduría popular, te informamos de que ThrustMaster y Ferrari han lanzado un nuevo volante —réplica exacta del incorporado en el 360 Modena F1, el último coche de la prestigiosa casa automovilística— para PSone y PlayStation2. Se trata de un sistema equipado con pedales de acelerador y freno, botón POV (punto de vista) de ocho direcciones, textura de goma y sistema de fijación rápida. En la parte trasera del volante, con el mismo sistema que tienen los prototipos de F1, se encuentran cuatro palancas. Dos de ellas —digitales— se pueden utilizar para cambiar de marcha; las otras dos —de actuación progresiva— pueden sustituir a los pedales si lo deseas. Ah!, lo más importante: el volante 360 Modena está a la venta desde noviembre a un precio de 10.990 pesetas. Así que ya sabes: busca, compara y... ■

RETRO LIMBO

TRES JUEGOS DE DIFERENTES GÉNEROS, EN UN SOLO DISCO. ¿PERO TRES JUEGOS GENIALES O TRES BODRIOS INSUFRIBLES? PARECE QUE, EN ESO, NO TODOS ESTÁN DE ACUERDO...

POR QUÉ ME GUSTA *DIE HARD TRILOGY*

Si no te gusta *DHT*, es que no te gustan los videojuegos. Tres juegos enormes que podrían haberse vendido por separado, en un solo disco. Cualquiera de ellos era mejor que ningún otro en su género, en aquella época.

Y, de hecho, continúan siendo mejores que la mayoría de los de ahora. El segundo capítulo, para pistola, ofrecía un arsenal y un nivel gráfico sólo alcanzados por el segundo capítulo de *DHT2*. ¡Y las carreras eran geniales, con unas explosiones y elementos interactivos que para sí las quisieran los juegos de ahora! Nada, nada, que *DHT* continúa siendo, incluso hoy, uno de los mejores juegos de PSX. O más concretamente: tres de los mejores juegos, por el precio de uno. Y en Platinum. La inversión de tu vida.

Carlos Robles



POR QUÉ DETESTO *DIE HARD TRILOGY*

¿Pero qué pasa con este «fistro» que a todo el mundo le gusta? No consigo entenderlo, de verdad. Apuntar con la cruceta a 5 *fps* es más suerte que puntería, y si tienes pistola —de las de mentira, claro— no querrás perder el tiempo con esto después de ver *Time Crisis*. Olvídate de conducir en el tercer episodio, ya que el coche-tanque arrasa con todo y los demás vehículos son poco menos que de cartón-piedra. Te pasas el rato preguntándote por qué puedes atravesar árboles pero no farolas. Y la primera parte es igual de cutre, sólo que más, mucho más, muchísimo más aburrida y machacona. Pensar que tres juegos mediocres conforman uno decente es como pensar que de verdad dos *petit-suisse* alimentan como un bistec. Algún día se podrán encontrar juegos así en las gasolineras.

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Puede que, hoy por hoy, alguno de los tres juegos de DHT no te guste, porque ya hay una enorme variedad de juegos de todos los géneros. Pero seguro que, al menos uno, te apasiona.



Carlos Robles, sepultado bajo la avalancha de software de relleno para PS2.

CRíTICA DESTRUCTIVA

EL SALVAVIDAS KONAMI

No puedo citar títulos, porque sería políticamente incorrecto, pero puedo decir que, hasta ahora, he visto unos 20 juegos de PS2 y... 15 de ellos no alcanzarían el 5/10. Cuando vi *RRV* pensaba que podían hacerse cosas mucho mejores con 128 bits. Quizás me equivoqué...

No, no me equivoqué: PS2 tiene sus cosillas —su precio, un sistema operativo infernal para los programadores, carencia de *anti-aliasing*...—, pero es una buena consola. El problema no es la máquina, sino los juegos: la mayoría son patéticos. Cualquiera de los títulos *realmente malos* de PSX es *mejor* que la mayoría de los de PS2 que he visto.

Pero es que la cosa va a peor. *Munch's Oddysee* ya no sale para PS2, sino para X-Box. Y dicen las malas lenguas que la serie *FF* continúará en X-Box, y no en las consolas de Sony. La máquina de Microsoft cuenta, de repente, con todos los desarrolladores de consolas y, además, todos los de PC. Namco, el salvador de PSX hace años, hace su mejor juego en DC. Entonces ¿quién apuesta por la bestia negra? Konami. *MGS2* y *Silent Hill 2* son LO MEJOR QUE HE VISTO JAMÁS. Pero el primero saldrá, posiblemente, después que X-Box, y el segundo ni se sabe. *ISS, Silent Scope* y unas cuantas cosas más tampoco están mal. Todas de Konami. Deduzcamos, pues:

1. Todo lo bueno de PS2 será, salvo excepciones contadas como *GT3*, de Konami.

2. Namco ha dejado de ser el salvavidas de las consolas de Sony.

3. Para cuando pilles *MGS2*, puede que otros se hayan pasado ya *Munch's Oddysee* en X-Box. Y quizás también jueguen a *MGS2* en ella.

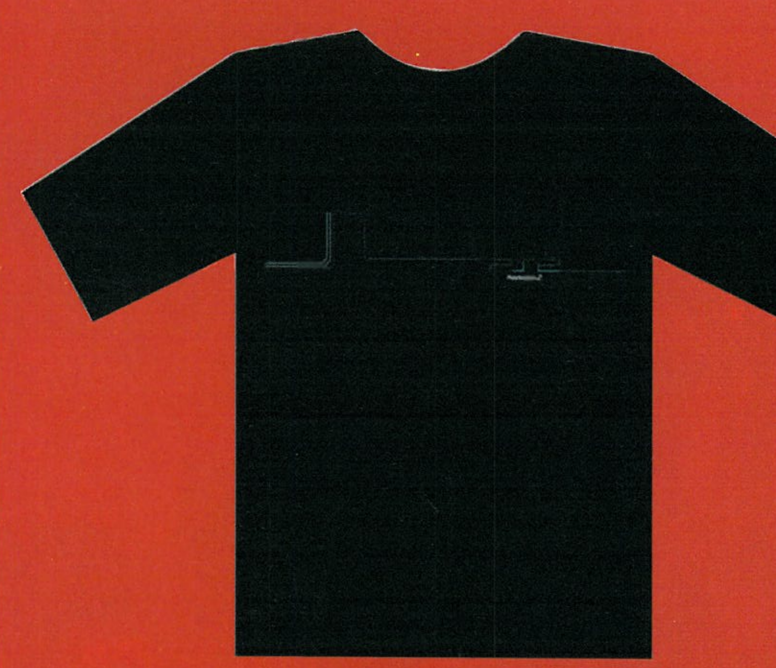
4. Intenta exprimir al máximo *RRV, ISS* y *GT3*. Si ya tienes una PS2. ■


TIME FORCE
9647-03M
16.000 PVP
9301-06
15.950 PVP
9395
22.800 PVP


9537-01M
22.800 PVP
9536-01
11.800 PVP
9537-02
17.950 PVP
ULTIMATE
CONCEPT
WATCHES
Registered trademark by TIME FORCE AG of SWITZERLAND
TIME FORCE ESPAÑA • Tel: 91 594 04 31

CONCURSO

CAMISETA Y GORRA DE PLAYSTATION2



¿Estás harto de que te digan que ese jersey azul no pega con tus pantalones verdes, que el rojo y el granate se dan tortas o que tu camiseta favorita va fatal con tu cazadora más querida? Pues ahora podrás cerrarles la boca a todos porque vas a ir a la última y, encima, de lo más conjuntado. *PSMag* y *Sony* sortean 20 camisetas y 20 gorras PlayStation2 para que vayas haciendo juego con tu PS2, que puedes llevar colgada a modo de complemento. Es el conjunto perfecto para celebrar la llegada a Europa de PlayStation2, para asistir al estreno privado de tu máquina o, por su comodidad, para esperarla pacientemente. Además, alguien puede coger la indirecta y regalártela. Como verás, todo un conjunto *prêt-à- porter* para mañana, tarde o noche que, según rumores fidedignos, fue la envidia de todos los diseñadores en la última Pasarela Cibeles.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Camiseta y gorra PlayStation2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuál es la tasa máxima de polígonos que puede mover el chip gráfico de PlayStation2?

1. 75 millones por segundo
2. 60 millones por segundo
3. 100 millones por minuto

El premio

Una gorra y una camiseta PS2 para cada uno de los 20 ganadores


SONY
RESET
PlayStation.2

PREMIOS DE LA BAFTA

MEDIEVIL II, MEJOR JUEGO DE CONSOLA DEL 2000

SYDNEY 2000, MEJOR JUEGO DEPOTIVO

Como cada año, la Academia Británica del Cine y la Televisión, la BAFTA, ha premiado a los mejores del 2000 en el campo del entretenimiento interactivo.

Los galardonados en las 18 categorías que convoca la Academia Británica han sido elegidos por un jurado formado por representantes de la industria del videojuego, la educación, Internet y la televisión interactiva. Sus miembros decidieron conceder a *Medievil II*, de Sony, el premio al mejor juego de consola. Competía por el galardón con dos títulos de PlayStation2: *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2*, de Midway, y *Timesplitters*, desarrollado por Free Radical Design y distribuido en el Reino Unido por Eidos.

El juego protagonizado por el esquelético Sir Dan Fortesque se llevó el premio en una categoría que, según uno de los miembros del jurado, Clive Robert, «nunca ha sido fácil juzgar debido a la variedad y cantidad de géneros, estilos, temas y maneras de jugar. Cada juego encierra en sí mismo su fuerza y su debilidad y a menudo se hace muy difícil compararlos». El premio al mejor juego deportivo se lo llevó *Sydney 2000*, desarrollado por Attention to Detail y publicado por Eidos para PC y Dreamcast. También optaba a este premio *Esto es Fútbol 2*, de Sony. El año pasado, los juegos de PlayStation premiados en este certamen fueron *Driver*, en la categoría de mejores imágenes de vídeo, y *Wip3Out* en el apartado de mejor diseño gráfico. En la primera edición de los Premios BAFTA, *Gran Turismo* recibió el galardón a la mejor programación.

«La diversidad de los ganadores de este año —instalaciones artísticas, televisión interactiva y WAP, CD-ROM, espacios web y juegos— refleja la realidad del entretenimiento interactivo actual», manifestó el vicepresidente de la BAFTA, Lord Puttnam.

La Academia Británica del Cine y la Televisión creó estos premios hace tres años para reconocer y premiar el talento en el campo del entretenimiento interactivo y para equiparar a los expertos de esta industria con sus homólogos del cine y de la televisión. ■



Como cada otoño, la BAFTA ha reconocido con estos premios el trabajo, la imaginación y el talento en el campo del entretenimiento interactivo

MODO MULTI-JUGADOR EN PS2

CUATRO EN LA PISTA

COMPITE CON *F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000*

El jefe de producto para Europa de *F1 Championship Season 2000*, James Deverill, hizo una visita a las oficinas españolas de EA para presentar a la prensa especializada el nuevo título de la compañía para PS2.

Prestos y ansiosos nos plantamos en la sede de EA para probar en nuestras propias carnes el modo multijugador, principal atractivo de la cita con Deverill. Y así fue. Gracias a un adaptador Multitap se pueden enfrentar 3 o 4 jugadores simultáneamente. La pantalla se divide tantas veces como jugadores compitan y cada uno puede escoger el punto de vista —hay cuatro— que más te guste, ajustar la resolución de su pantalla... En este modo sólo compites contra los otros jugadores, no hay más coches que los vuestros en el circuito. Deverill nos explicó que intentaron meter los 22 automóviles pero que «incluir la IA de todos los monoplazas y la programación del modo multijugador ralentizaban tanto el juego que claudicamos». Tras perder —consuelo: también lo hicieron dos compañeros de otras revistas y, para más delito, el mismísimo Deverill— nos dedicamos a dar un garbeo por Mónaco: el Gran Casino, la playa, el puerto... Incluso divisamos desde uno de los yates anclados en él la bonita vista que ofrecía la capital del país más famoso de la prensa rosa. Y es que este juego, cuya calidad gráfica es sorprendente, tiene tantos y tan buenos detalles que te dejarán boquiabierto. Uno de los avances más significativos está en el modelado de los coches y los impactos. Se han recreado vueltas de campana, giros y golpes tan reales que hasta la pintura de los monoplazas salta por los aires. Deverill nos contó que uno de los programadores del equipo de desarrollo ha dedicado un año entero a la física del juego para conseguir que los daños del coche, y sus consecuencias en la conducción, fueran lo más reales posible. También lo es la IA de los automóviles, el Mika Hakkinen virtual, por ejemplo, es el más peligroso, el más dispuesto a echarte de la pista. Los comentarios de Luis Villamil, un clásico de la F1, rematan la jugada.

El juego está hecho para el disfrute de fanáticos de la F1 y de los que no lo son. El modo simulador está pensado para los primeros y el arcade para los segundos. Si quieres correr el Campeonato Mundial de F1 completo puedes hacerlo. Como en el real, compiten 22 monoplazas en los 17 circuitos a los que hay que dar 72 vueltas. Eso te costará, si no se te da mal, una hora por circuito. Si sólo pensarlo te marea puedes reducir el número de vueltas y establecer las que tú quieras. El caso es que con este juego no sólo disfrutarás de la velocidad y de la competición, sino también del paisaje, la lluvia, el rugir de los motores, el cielo nublado... Romanticismos aparte, no te pierdas la entrada en «boxes» y cómo trabaja el equipo de mecánicos, es una chulada. ■



Todo está listo para que comience la carrera. Los pilotos —manos sudorosas, palpitaciones fuertes, sequedad de boca, nervios a flor de piel— están en sus puestos. ¿Quién será el nuevo Campeón del Mundo de F1?


Miles de adictos se confinaron durante unos días en L'Hospitalet. En sus mentes, varios juegos y una bestia negra...

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

JUEGOS A MANSALVA

LA FERIA ESPAÑOLA DEL VIDEOJUEGO ARRANCA CON FUERZA

La que pretende convertirse en la feria española del videojuego por antonomasia, empezó con buen pie su andadura. Según fuentes de la organización, más de 30.000 personas visitaron el recinto ferial de La Farga de L'Hospitalet durante los cuatro días que duró el evento.

A pesar de que las novedades presentadas en esta feria ni tan siquiera rozaron el universo Play, lo cierto es que los miles de asistentes pudieron disfrutar de horas y horas de diversión en las distintas plataformas que se encontraban en el recinto. Desde los omnipresentes juegos en red, pasando por la azulada presencia de Sega, y terminando por el escaparate gris, cuyo máximo representante fue el stand de MC Ediciones.

Todos los «playadictos» que se dejaron caer por este stand, no sólo tuvieron la oportunidad de probar las últimas delicias para PlayStation, sino que además pudieron catar (con ojos y manos) la joya negra de la nueva generación, una PS2 en vivo y en directo, cortesía de *PSMag* para todos sus fans.

El certamen llegó a reunir a 50 expositores y a más de 3.000 profesionales venidos de todos los ámbitos, entre los cuales se encontraba nuestro amigo Gonzalo Suárez, de Pyro (véase *PSMag 47*), aunque esta vez sin cacatúa. Además, aparte de las jornadas técnicas y las actividades paralelas, se organizaron varios campeonatos y se presentó una exposición sobre la historia del videojuego.

La enorme capacidad de convocatoria de Barcelona Videojuego 2000 permite augurar unas excelentes perspectivas para un sector que, desgraciadamente, todavía no cuenta con una feria propia en España. Si todo sigue así y si los números acompañan, Londres y Tokio ya pueden empezar a temblar... ■

MC EDICIONES EN EL SIMO



El madrileño Parque Ferial Juan Carlos I volvió a acoger del 7 al 10 de noviembre la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones —más conocida como SIMO TCI—, que este año celebraba su cuadragésima edición. Como en años anteriores, MC Ediciones, editora de esta revista, estuvo presente en este importante evento. En esta edición lo hizo por partida doble. Por un lado, se encontraba el *stand* de las revistas técnicas de la editorial —Byte, Datamation, CRN— y por otro, el de las de videojuegos. Este último se encontraba situado en lo que se ha denominado área central cinco-seis, un nuevo espacio habilitado por primera vez en el que se concentraba, en 1.223 metros cuadrados, todo lo concerniente a la informática de ocio y de consumo. Las 8 PSone y la PlayStation2 instaladas en los 90 metros cuadrados del *stand* hicieron las delicias del personal, sobre todo durante el fin de semana, días en los que el SIMO se abre al público en general. A más de uno hubo que quitarle con disolvente el mando de las manos para que los demás pudieran jugar a los últimos títulos de PSone y a los que, unos días más tarde, acompañarían el lanzamiento de la nueva consola de Sony.

La importancia que ha alcanzado la informática de ocio y entretenimiento en el mundo de las nuevas tecnologías no se le escapa a nadie, y menos aún a la dirección del SIMO, que baraja la posibilidad de destinar en un futuro un nuevo espacio exclusivo para las consolas y los videojuegos. ■


Ana Cris Gilaberte es la directora de *PlayAcción Power*

FÓRUM PLAYSTATION

¡AGOTADA!

La polémica está servida. El pasado 1 de octubre Sony España puso en marcha un sistema de lista de reservas de PlayStation2, con el objetivo de ofrecer al consumidor la opción más segura para conseguir su PS2 en el día de su lanzamiento —24 de noviembre de 2000— o en el plazo más breve a partir de esa fecha.

Pues bien, no todos los sectores implicados han visto con buenos ojos ni con el mismo «optimismo» la campaña. Algunos vendedores y cadenas especializadas se quejan de que el sistema ideado por Sony no les permite tener en los mismos establecimientos las consolas, sino que tendrán tantas unidades como demanda hayan generado y por estricto orden de petición. Hay quien incluso acusa a la multinacional japonesa de querer tener una base de datos con los nombres de todos los propietarios de PlayStation2 (para rellenar un formulario de solicitud se debían incluir los datos personales) para un posterior *mailing* o en el momento en el que se implante la conexión a Internet de PS2 poder vender el *software* directamente a los usuarios y no a través de las tiendas. Por otra parte, los usuarios —a excepción de los afortunados que hayan conseguido ser de los primeros en hacer su solicitud y ya se les haya comunicado la fecha de entrega de la consola— desconocen por el momento cuándo podrán disfrutar en sus casas de la «bestia negra» de Sony. De las 500.000 PlayStation2 que se pondrán a la venta en 16 países (entre ellos España), Sony todavía no ha desvelado el número de unidades que se distribuirán en cada país. De momento, la compañía ha enviado más de 70.000 cupones de reserva a las tiendas, algunas de las cuales han solicitado un segundo envío por haberse agotado la primera remesa. Sony calcula que debido a la fuerte demanda y al número limitado de unidades no habrá PS2 disponibles para la venta directa en los establecimientos en las semanas siguientes a su lanzamiento. Entiende que el sistema de reservas obliga a ciertos trámites al consumidor y es más complejo que ir a la tienda y llevarse la consola, pero permite conseguir una PS2 con mayor brevedad. Quizá Sony persiga que las tiendas cuelguen el cartel de «PS2 agotada» antes de iniciarse la campaña de Navidad o quizá no sea más que una estrategia de márketing ante su futura competidora X-Box, pero lo que sí es seguro es que gracias a este sistema se evitarán las largas colas (noches incluidas) a la puerta de establecimientos especializados y el reparto de consolas será más equitativo, sin depender de si uno vive en una capital o en un pueblo de montaña. ■

PREVIEWS





Anime + guerreros mechs = gran éxito en Japón

SUNRISE HERO R

SUNRISE INTERACTIVE

Parece que los japoneses no se cansan de los juegos basados en guerreros *mechs*. A los aficionados les encantan esas grandes moles de metal con los remaches bien puestos (la resaca de aquellos gloriosos días con los *Transformers*). Y *Sunrise Hero R* es el ejemplo perfecto, con 120 robots y 150 personajes sacados de 22 series de animación. *Sunrise*, más centrado en la estrategia que la mayoría de los títulos del género, se desarrolla en un planeta misterioso cubierto de nubes. Debajo de las nubes hay territorios inexplorados, con los que entras en contacto una vez atravesados los nimbos y los cerros. A partir de ahí se suceden enormes explosiones y batallas de proporciones épicas. Los artistas que han diseñado este título han sido Shoji Kawamori, conocido por su trabajo en *Omega Boost*, Junya Isigaki, de *Xenogears*, y Kunio Okawara, de la serie *Gundam*. Definitivamente, grandes creadores de robots...





El entrenamiento de los soldados es esencial en *Gunparade*.

GUNPARADE MARCH

SONY

Y más robots... Prosigue la batalla del hombre contra la máquina. Alpha System se ha encargado del desarrollo de *Gunparade March*, que supone una interesante variación en los típicos juegos de lucha entre humanoides y robots. Esta vez la principal batalla se libra entre seres humanos y espíritus monstruosos, todos ellos entrenados profesionalmente en las nobles artes de la defensa personal por cortesía de una academia militar. En este título intervienen 26 personajes, y tu misión es prepararlos para la batalla. Cada uno de los personajes puede controlar cierto número de vehículos y robots, que entran en liza con la intención de vencer a los espíritus monstruosos. El argumento es más flexible que la típica sucesión de misiones propia de los juegos de *mechs*, ya que en este caso cada decisión que tomas influye en los posteriores acontecimientos del juego. Gracias a esta flexibilidad ha sido posible incluir algunos elementos típicos de los juegos de rol, como las miniaventuras y los juegos amorosos. ¿Listo para ponerte el kimono?

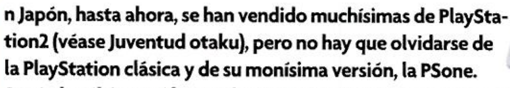
36 ON 136 DE プレイステーション

ORIENT EXPRESS

PS ONE

TODO EL MUNDO QUIERE VER UNA ONE

LA PSONE SE VENDE A BUEN RITMO, AL IGUAL QUE *FFIX*



En Japón, hasta ahora, se han vendido muchísimas de PlayStation2 (véase Juventud otaku), pero no hay que olvidarse de la PlayStation clásica y de su monísima versión, la PSone. Según las últimas cifras, en las tres primeras semanas de comercialización se vendieron más de un millón de PSone. Por otra parte, nuestros espías en Akihabara informan de que entre los compradores de esta consola hay muchas chicas *otaku*, quizás a causa de la cuidada estética y los bordes redondeados que adornan este modelo...

Otra probable explicación del aumento de la demanda radica en la aparición de *Final Fantasy IX*, un juego lleno de ideas interesantes. La última entrega de la triunfadora serie de Square ha alcanzado más popularidad que nunca, ya que se han vendido 2,6 millones de ejemplares en las primeras 24 horas. Todo un récord mundial en el sector de los videojuegos. Según las últimas noticias, *FFIX* lleva vendidos 3,5 millones de ejemplares, y nuestros espías en Akihabara han observado que muchos compradores salen de la tienda cargados con *FFIX* y la nueva consola PSone. Es evidente que los bonitos *packs* de videojuego y consola son una tentación para los fans de los juegos de rol, por no hablar de los entusiastas de la tecnología sofisticada.

Al parecer, en Japón se están tomando la portabilidad muy en serio, y es sólo cuestión de tiempo que podamos ver a un automovilista pillado en un embotellamiento en el centro de Tokio, jugando con Adelbert Steiner.

La música es otro factor que ha contribuido a la inmensa popularidad de la serie *Final Fantasy*. Es evidente que las melodías de los juegos de rol tienen que ser pegadizas, para que la peña no se aburra a muerte tras escucharlas durante 80 horas. El equipo encargado de la música de la serie *FF* ha conseguido cautivar al público en todos los episodios editados hasta la fecha, y el tema que cierra *FFIX*, *Melodies Of Life*, de Emiko Shiratori, no es una excepción. Esta canción, que en Japón se ha publicado en forma de *single*, será número uno en las listas de éxitos, seguida, sin duda, por la banda sonora completa de *FFIX*. ¿Que cuál es el estilo musical? Fascinante y obsesivo... En la página web PlayOnline de Square (www.playonline.com) tienes un montón de ficheros en formato MP3 para comprobarlo.



FFIX ha impulsado las ventas de la PSOne en Japón, y parece aún mejor que *FFVIII*. Buenas noticias para los locos de los juegos de rol: el año que viene se publica en nuestro país

NUEVOS LANZAMIENTOS

DYNASTY WARRIORS 2
(KOEI)

Al igual que el *Kessen*, de Koei, *Dynasty Warriors 2* se sitúa en los campos de batalla del Japón medieval y se basa en la estrategia. Pero esta vez el juego incluye acción a raudales. Este videojuego, inspirado en la novela clásica china *Historia de los tres reinos*, escrita durante la dinastía Ming, te sitúa al mando de un ejército de miles de soldados, dispuesto a diezmar las filas enemigas. Aunque la estrategia tiene un papel importante en el juego, la gracia está en meterse en plena batalla y derrotar directamente al enemigo. ¿Vas a predicar con el ejemplo? ¡Por supuesto que sí!



Del amor y la guerra en el Japón feudal... Primero juega una partida y luego ponte a leer el libro

GUN GRIFFON BLAZE
(CAPCOM)

Más guerreros mecanizados de la casa Game Arts. El destacamento 501 de la legión extranjera japonesa está causando estragos en unos EE.UU. asolados por la guerra. Dada la situación, tienes que tomar las riendas de tu robot High Macs III e ir resolviendo misiones por diversos países, entre ellos Guam, Grecia y Egipto. El juego ofrece cuatro niveles de dificultad, que se combinan con un sistema de control de doble nivel que amplía aún más las posibilidades, tanto para principiantes como para expertos. Además, es toda una gozada bombardear el transbordador espacial de Cabo Cañaveral...



Unos colosales robots blindados están sembrando la destrucción. ¡Fuego a discreción!

BEALPHARETH
(SONY)

¿Búsquedas de tesoros en PlayStation? Ya están aquí, en forma de un juego de rol con acción (¿te parece poco?). En este caso te dispones a explorar ruinas siniestras y las oscuras profundidades de mazmorras sumergidas, con la intención de apoderarte de un montón de monedas de oro. El personaje que interpretas puede corresponder a 13 tipos distintos, desde un caballero medieval a un arquero, cada uno de ellos con diferentes habilidades. Este juego tiende más a los combates de acción típicos de *Legend Of Mana* que al estilo de *Final Fantasy*, ya que tus compañeros de viaje se ponen automáticamente a luchar en las secuencias de batallas.



¿La X señala el escondite? *Bealphareth* se reduce a ir en busca de monedas de oro



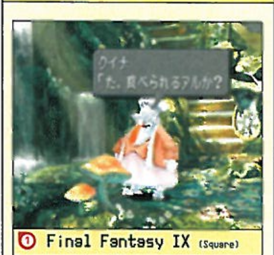
TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Onimusha (PS2) (Capcom)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Capcom)
5. Tales of Eternia (Namco)

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Digimon World 2 (Bandai)
4. Jikkyu Powerful Pro Baseball 2000 (Konami)
5. Beatmania Best Hits (Konami)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Jikkyu Powerful Pro Baseball 7 (Konami)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. My Summer Vacation (sony)


Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

EN JAPÓN LA PS2 SUPERA LAS VENTAS DE SU ANTECESORA

Cinco meses después de su lanzamiento, La PlayStation2 ha alcanzado unas cifras de ventas espectaculares en el mercado nipón. Según las últimas noticias, la nueva consola está ya instalada en 3,5 millones de hogares japoneses. Para que te hagas una idea, te diremos que la PlayStation2 se está despachando a un ritmo cuatro veces más rápido de lo que se vendió la PS1 en la fase análoga de su ciclo de vida.

Evidentemente, este fenómeno ha ocasionado algunos problemas técnicos porque las fábricas tienen que funcionar 24 horas al día para dar abasto a la demanda. Pero el dato más interesante es que el 30% de los compradores de esta consola no eran poseedores de ninguna otra PlayStation. ¿Es el jugador *otaku* una especie en vías de extinción? ¿O acaso estamos asistiendo a la incorporación de los videojuegos a la cultura básica del entretenimiento? Esperemos que sea así. Actualmente hay 400 títulos para la PS2 en proceso de desarrollo, de manera que los jugadores tendrán mucho donde elegir. Según cálculos de Sony, el año próximo se habrán vendido 100 millones de consolas PlayStation. Y antes de que el GScube aparezca en escena. Esto es convergencia y lo demás son tonterías.

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A PSMAG...

Enix y Konami han unido esfuerzos para ofrecer a los afortunados *otaku* del Extremo Oriente un simulador de entrenamiento de béisbol titulado *I'm A Supervisor*. Puedes montar tus propios conjuntos de bateadores y *catchers* para crear un equipo de primera. Este título se pondrá a la venta en Japón a finales de año...

Muy pronto en PlayStation, por cortesía de Irem Software, *Cartoon Kun*. Este juego trata de lo siguiente: desde lo alto de la pantalla van cayendo bloques cuadrados de distintos colores. Si los haces girar y consigues que los colores encajen, los bloques desaparecen. Cuánta imaginación.

Los grandes aficionados japoneses se vuelven locos con los juegos de naipes en PlayStation, como demostró *Final Fantasy VIII*. *Ninja Six* es la última aportación al género, y ha sido descrito como un cruce entre *Tenchu* y la baraja de cartas... En este título eres un guerrero ninja dispuesto a ampliar su territorio más allá de la frontera enemiga. ¿Qué técnica usas? Una versión del juego de naipes llamado «Snap». Parece interesante.

Square está dando los últimos toques a la última colección de títulos para el nuevo milenio. *Chrono Cross*, *Parasite Eve* y *Xenogear* se venderán por 3.800 yenes, precio que abarcará el juego envuelto en una llamativa cajita, junto con varias figuritas y un pequeño bote de perfume. Qué bonito.

SÓLO EN JAPÓN

TARAPANDA'S EVERYDAY
(BANDAI)

Un reciente avance en el curioso mundo de los simuladores de crianza de animales nos trae el próximo título de Bandai: *Tarapanda's Everyday Life*. Tarapanda es... (¿cómo te lo explicamos?) ...es un panda que come pasteles y gusanos y al que le encanta ir al cine. Puedes jugar con él, darle pellizquitos en esas mejillas encantadoras y entrar en las tiendas virtuales para ataviarlo con un traje nuevo, del estilo de esos pantalones que suele llevar. Así que, aunque los entrañables osos en blanco y negro están en vías de extinción, al menos algunos ejemplares seguirán viviendo en los videojuegos.




PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Desde el principio de los tiempos, los desarrolladores siempre se han enfrentado a numerosos problemas: que si este motor gráfico no chuta, que si este dichoso *clipping* que no cesa, que si esa pizza que no llega... Pero a veces, surgen problemas nuevos e insospechados... Felicidades a Óscar David Ruiz por su obra de arte. Te has ganado nuestra camiseta. No te preocupes, antes de mandártela la lavaremos.

METAL GEAR SOLID 2

BY OSCARD.

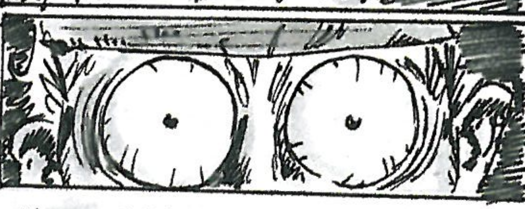




HE BAJADO AL KIOSKO A POR TABACO... Y CUAL HA SIDO MI SORPRESA QUE ME VEO EN PORTADA DE PLAY STATION MAGAZINE ANUNCIANDO MI VUELTA... CREÍ QUE HABÍA QUEDADO CLARO QUE ESTO HABÍA ACABADO.







UAAAAAAAAH!!

¿CÓMO ME HAS PODIDO HACER ESTO KOJIMA?, ¡A TU PROPIO HIJO!, CON LA PUPA QUE ME HICIERON, QUE SI BOMBAS POR AQUÍ, QUE SI BALAS POR ALLÁ, AQUÍ TE PILLO AQUÍ TE MATO... MENUDA PESADILLA, QUE ESTRÉSS, PASANDO FRIO, MOJANDOME, TIRAO POR LOS SUELOS ¡QUE NO! ¡QUE NO VUELVO! ¡NI BORRACHO DE VINO DE ARROZ!



VES VES... DE FUMAR... ESTOY FATAL FATAL
NADA NADA TODO VA IR BIEN, NO TE PLEOCUPE DE NAITA, EA, EA,
FIN

¿QUIÉN EN ESTE RESTAURANTE ESTÁ TRATANDO DE ELIMINARTE?

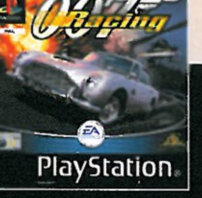
ÉL ES EL CAMARERO, ¿O ESTÁ EL CAMARERO DE VERDAD ENCERRADO EN EL CONGELADOR?

PARECE UN TIPO PACÍFICO ¿O ES UN ASESINO A SUELDO?

ELLA TIENE QUE SER UNA ESPÍA, ¿O FLIRTEARÍA CONTIGO TAN DESCARADAMENTE SI NO FUERA ASÍ?

EL MARTINI ES MEZCLADO NO AGITADO. LA ACEITUNA ESTÁ ENVENENADA.

BOND LO SABRÍA. ¿Y TÚ ?













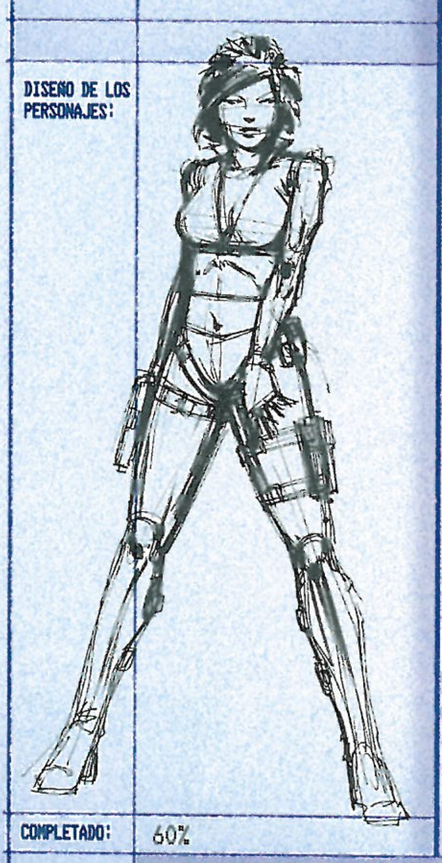
www.007.ea.com

NOMBRE:

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

OBSERVACIONES:

¿NO TIENES MIEDO A NADA? PUES TÓMATE OTRA RACIÓN DE ATERRADORA ACCIÓN ORIENTAL

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción y aventura
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Kronos
FECHA DE LANZAMIENTO:	Early 2001
DISEÑO DE LOS PERSONAJES:	
COMPLETADO:	60%

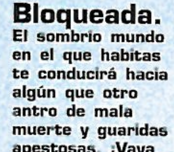




Por balas no será. Armada hasta los dientes con armas pesadas o pequeñitas e ingeniosas, la sutileza en ocasiones no es una opción a tener en cuenta



Bloqueada. El sombrío mundo en el que habitas te conducirá hacia algún que otro antro de mala muerte y guaridas apestosas. ¡Vaya suerte!



El urinario, señor. Te encontrarás con los malos en algunos escenarios decididamente malolientes y muy poco atractivos

Como su predecesor, *Fear Effect: Retro Helix* es una aventura tipo *Resident Evil*, donde los fondos animados que surgen del CD se llevan la peor parte en cuanto a mamporros se refiere. Y, como su predecesor, está firmemente ambientado en el lejano oriente.

Es curioso, sin embargo, que *Retro Helix* en realidad no continúe la historia empezada en el primer juego, sino que la preceda. (De ahí el *Retro*, porque es como una mirada atrás y *Helix* por... bueno, ya sabes, porque serán parientes de esos irreductibles galos o algo así). Bueno, volviendo al tema, ¿de qué va todo esto? ¡A ti te lo preguntamos! Sí, a ti, Tom Marx, de Eidos, el productor del juego.

«Bueno, nos parecía que había muchos aspectos del pasado de los personajes del primer juego sobre los que no habíamos contado nada», dice Marx. «¿Cómo se alistaron Hana, Deke y Glas? ¿Cómo llegaron estos mercenarios a ser lo que eran en *Fear Effect*? Éstas y otras preguntas tienen su respuesta en *Retro Helix*.»

Según Marx, *FE:RH* es sólo la segunda entrega de una inmensa saga *Fear Effect* que culminará con un juego final en el que se revelará toda la verdad acerca de estas historias de triadas, mitología y asesinatos. De modo que no querrás perdértela, ¿verdad?

Eso sí, una secuela no puede ser una secuela —aunque de hecho sea una previa— sin un arsenal nuevecito donde elegir armas, y *Retro Helix*, como era de esperar, cuenta con uno. «Hay algunas armas nuevas de lo más alucinantes, tanto para el combate cuerpo a cuerpo como para situaciones donde lo importante es masacrar al personal», nos revela Marx. «Entre las nuevas armas de corto alcance hay una porra eléctrica que aturde a tu enemigo con

EL SÍNDROME DE CHINA

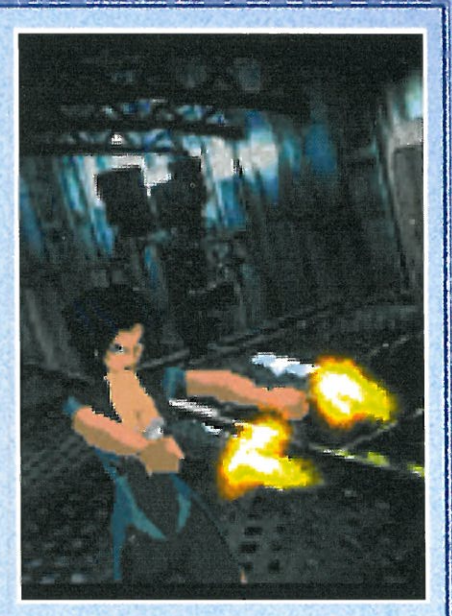
Una de las mejores cosas del primer *Fear Effect* era esa ambientación oriental basada en la mitología china, tan ricamente detallada y que cobraba vida con unos gráficos tipo *anime*. Todo ello supuso un agradable cambio respecto a las típicas calles del Bronx infestadas de personajes. A sabiendas de que este aspecto gustó, *Retro Helix* ha apostado por la continuidad.

El juego empieza en un Hong Kong alternativo y sombrío donde descubrimos los orígenes de los personajes. A continuación nos mudamos brevemente a Nueva York —no hay forma de evitarlo— antes de volar por medio mundo hasta la ciudad amurallada de Xi'an, la tumba perdida del primer emperador de China (lo cual parece indicar que ya no está perdida) y, finalmente, Penglai Shan, la legendaria isla-montaña de los inmortales. El capítulo final del juego cuenta con un espectacular enfrentamiento entre la bella Rain y su malvada hermana gemela, Mist (en inglés, Lluvia contra Niebla). No te estropearemos el final diciéndote quién gana, pero quizá te estés preguntando por qué Rain, que se supone es tan «amiga» de Hana, no apareció en *Fear Effect 1*...

«Puedes utilizar el lanzallamas para tostar la carne de los malos»



Pasando de la moda. Además de los elegantes trajes de sigilo, en la colección de este año destaca este maravilloso dos piezas para señoritas



Sin piedad. Sujeten bien sus sombreros, va a haber un tiroteo. ¡Genial!

una descarga de alto voltaje. También hemos incluido un arma electromagnética que desactiva las máquinas eléctricas durante un momento lo suficientemente largo como para desmantelarlas con tu nuevo lanzagranadas. También puedes utilizar el lanzallamas para tostar la carne de los malos cuando la situación así lo requiera.»

Parece pues que ya tenemos asegurada una nueva ración de la ultraviolencia y el despiporre general que invadían el juego original. Y para que lo administres a tu aire, contarás con un nuevo personaje jugable, Rain Qin, que respaldará a Hana, Deke y Glas. Y según el director del juego, Stan Liu, de Kronos, no será precisamente una vieja bruja...

«Rain es bella y extremadamente inteligente», afirma Liu entusiasmado. «Es la compañera de Hana y su mejor amiga.» Mira qué bien. «La relación y la química existente entre Rain y Hana es lo que hace que resulte tan divertido jugar con ella.»

Y ya está bien que Rain se haya unido a la banda, porque tendrán que enfrentarse contra un nuevo y flamante equipo de malos. «Hemos vuelto a construir la animación, el diseño y la inteligencia artificial de todos ellos», añade Marx. «La IA es mucho mejor que la del primer juego: podrás comprobar como los malos tienen reacciones muy diversas, ya se trate de un estudiante, un guardia de seguridad o un espía.»

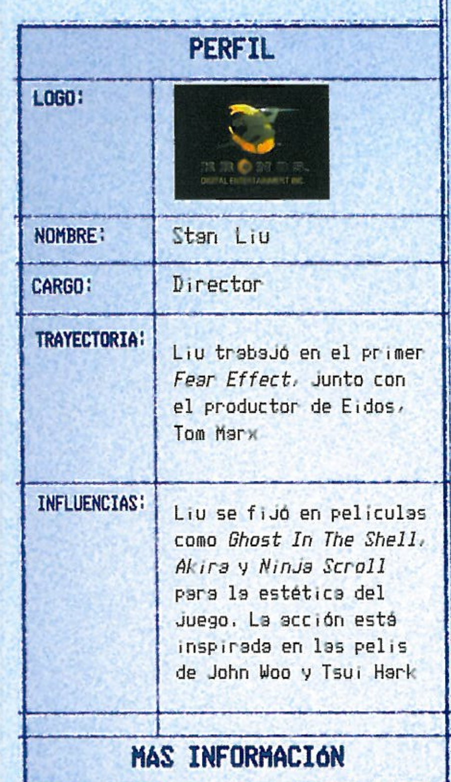
Todo esto está muy bien, pero aquellos que hayan jugado al primer juego, a pesar de estar muy logrado, querrán ver corregidos uno o dos aspectos. Como, por ejemplo, aquellos agonizantes tiempos de recarga cada vez que te morías. «Hemos acabado con ellos», nos tranquiliza Liu. ¿Y qué hay de aquel sistema de controles que era como el de *Resident Evil* pero al revés y al que tan difícil era acostumbrarse?



«Hay un nuevo sistema de controles llamado Controles 3D.»

«Y eso no es todo», continúa Liu. «Hemos puesto al día el motor del juego para que sea compatible con los nuevos peligros y objetos presentes en el escenario en 3D. Hemos añadido esferas de luz dinámica en tiempo real que permiten que tanto el jugador como los enemigos se escondan en las sombras. Una vez más, las voces de los personajes son las de actores de doblaje profesionales. Cada situación y escenario tiene su propia música y efectos sonoros especiales. Y la lista continúa...»

Y que continúe, pero no aquí... En los números venideros más información sobre *Retro Helix*. ■



PERFIL	
LOGO:	
NOMBRE:	Stan Liu
CARGO:	Director
TRAYECTORIA:	Liu trabajó en el primer *Fear Effect*, junto con el productor de Eidos, Tom Marx
INFLUENCIAS:	Liu se fijó en películas como *Ghost In The Shell*, *Akira* y *Ninja Scroll* para la estética del juego. La acción está inspirada en las pelis de John Woo y Tsui Hark
MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.kronosdigital.com



NOMBRE:

C-12

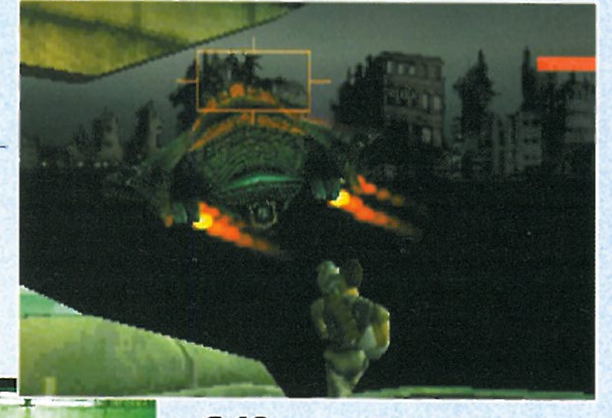
OBSERVACIONES

UNA COMBINACIÓN DE *METAL GEAR* Y *SYPHON FILTER*, A CARGO DE LOS CREADORES DE *MEDIEVIL* (¡BRILLANTE IDEA!)

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción/aventuras
DISTRIBUIDOR:	Sony
FABRICANTE:	Cambridge Studios
FECHA DE LANZAMIENTO:	Principios de 2001
COMPLETADO:	60%



Visualmente, *C-12* se parece bastante a *Metal Gear Solid*, pero en términos de jugabilidad se acerca más a *Syphon Filter*



C-12 **podría clasificarse como un título de acción / aventuras / puzzles / combate, y promete ser muy interesante**

El equipo de Cambridge Studios, que se encargó de diseñar *MediEvil 2* está elaborando un nuevo título para PlayStation: *C-12*. Según John Meegan: «Es bastante distinto de los videojuegos de la serie *MediEvil*». De hecho, *C-12* es una aventura de ciencia ficción en tercera persona que se sitúa en el futuro próximo.

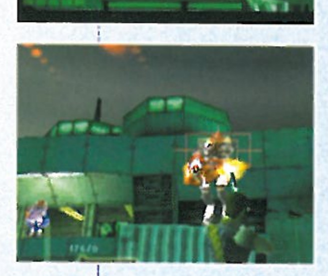
Si eres aficionado a la ciencia ficción, el argumento de *C-12* te sonará bastante. Unos alienígenas han colonizado la Tierra y están dispuestos a despojar al planeta de sus recursos naturales. Tras la primera oleada de invasores, comunidades enteras se han visto esclavizadas, y las personas que se han librado de la muerte han sido convertidas en humanoides sin cerebro obligados a trabajar o han sido programadas para luchar contra su propia especie.

Según nos cuenta Meegan, en *C-12* interpretas el papel del teniente Riley Vaughan, la última esperanza de los terrestres. «Este hombre no lucha aislado contra la adversidad, sino que cuenta con la ayuda del jefe de la Resistencia y de una científica muy lista y atractiva.» La científica en cuestión es la doctora Carter, y ha descubierto cómo hacer que la tecnología de los invasores extraterrestres se vuelva contra ellos. El jefe de la Resistencia, el coronel Grisham, es un brillante estratega que resultó herido en la guerra, pero es capaz de ofrecer valiosos consejos.

«Hemos intentado conseguir algo tan característico de la serie *MediEvil* como el equilibrio entre combates y puzzles.» En una misión, Vaughan tiene que defender una nave de desembarco de la Resistencia y eliminar una nave de ataque enemiga para dejar sin suministros a las tropas alienígenas, antes de acabar con ellas.

El ambiente ha sido diseñado como un fondo oscuro para las andanzas del protagonista, «en un futuro devastado, ante una situación desesperada que parece conducir al apocalipsis», explica Meegan, para quien esta ambientación sombría indica que *C-12* no está dirigido a un público infantil. Para mantener esta atmósfera, en Cambridge Studios han incluido imágenes renderizadas en las secuencias de vídeo, conservando los gráficos para implicar más al jugador. El armamento es también bastante amenazador: tienes una espada de energía, una ametralladora, un lanzamisiles, un rifle de rayos láser, un cañón de iones y un rifle de plasma a tu disposición.

La aparición de *C-12* está prevista para principios de 2001. ■



PERFIL	
COMPAÑÍA:	Cambridge Studios
NOMBRE:	John Meegan
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	John ha trabajado en *MediEvil* y *MediEvil 2*, de inspiración *timburtoniana*
INFLUENCIAS:	La influencia básica ha consistido en un conocimiento sobrehumano de la ciencia ficción literaria y cinematográfica

«La ambientación sombría indica que *C-12* no es para niños»


DIESEL®
FOR SUCCESSFUL LIVING
diesel
kingfrank.com
Number 114 in a series of Diesel "How to..." guides to successful living. For more information call Diesel Iberia 093 3435577 www.diesel.com

NOMBRE:
THE MISSION

OBSERVACIONES:
UN VIDEOJUEGO BASADO EN UN ANUNCIO DE NIKE. ERA SÓLO CUESTIÓN DE TIEMPO...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Fútbol y combate
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Microids
FECHA DE LANZAMIENTO:	Sí
COMPLETADO:	80%



Un reparto estelar para llevar un anuncio realmente bueno a tu PlayStation. Pero, ¿será también bueno como juego?

Nike es una de las marcas más conocidas del mundo, y todos hemos visto el anuncio futurista en el que unos robots ninja roban una pelota. Ya sabes, el anuncio en el que Edgar Davids no se sujeta el pelo ni aunque le vaya la vida en ello.

Resulta que Nike tenía previsto hacer un videojuego desde el primer día y fueron directamente a ver a Microids para hacerlo realidad. Los veteranos en esto de los videojuegos recordarán algunos cruces lamentables de juegos-anuncios (por ejemplo, ¿alguien recuerda *Tony Tiger*?), así que hemos hablado con Jeff Cagna, responsable del proyecto de *The Mission*, para que nos convenciese de que este cóctel es una buena idea.

«La jugabilidad es básicamente la misma que la de un juego de fútbol, pero con elementos de combate. Toda la acción tiene lugar en el extraño edificio donde los ninjas, que representan todo lo malo del fútbol, están custodiando la pelota Geo Merlin robada. El objetivo es vencerles con piruetas futbolísticas.» Vale. ¿pero qué hay que hacer exactamente?

«Los jugadores pueden pasarse el balón de unos a otros para esquivar a los enemigos y llegar a determinados lugares del juego con movimientos futbolísticos convencionales. El elemento de combate hace su aparición cuando utilizan combos especiales. Un jugador puede decidir, por ejemplo, saltar dos veces en el aire, o transformar la pelota en una bola de fuego y utilizarla como arma.» Así que te libras de los ninjas, te haces con la pelota, proteges a tus compañeros de equipo y sales pitando del nivel. Danos un ejemplo.

«Un secuencia típica sería, digamos, dos jugadores que entran en una sala. Cuando cruzan un rayo láser aparecen los ninjas, y ellos pueden hacerles una entrada o utilizar la pelota a modo de arma: regates, pases, cabezazos y combos te permiten evitar que los ninjas se hagan con el balón. Para salir de la habitación tienes que accionar algunos interruptores y la única forma de hacerlo es chutándoles el balón. Pero mientras te mueves por la habitación, ésta te ataca con fuego, láseres y gases tóxicos. Todo el rato tienes que utilizar tus habilidades futbolísticas para seguir conservando el balón en tu poder.»

Realmente estamos ante algo nuevo dentro de la habitual fórmula futbolística y, con la ayuda de Nike, Davids, Andy Cole, Luis Figo, Guardiola, Kanu y la aparición especial del entrenador Louis van Gaal, la originalidad de *The Mission* podría acabar capturando los corazones de los jugadores más imaginativos. Pero el fútbol es un deporte con solera y, aunque no nos gusta mirar los toros desde la barrera, no podemos predecir cómo resultará este juego. ■



Una falta mortal. **En este juego de destrucción y artimañas futboleras, los balones de fútbol son tus armas**

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Microids
NOMBRE:	Jeff Cagna
CARGO:	Responsable del proyecto
TRAYECTORIA:	Cagna se ha incorporado a Microids recientemente, pero el equipo ha participado en títulos de todos los formatos
INFLUENCIAS:	La única influencia real del juego es el anuncio de Nike, aunque los fabricantes han estudiado muchos juegos de fútbol

«Utilizan sus habilidades futbolísticas para conservar el balón»

NOKIA 3310

Todo tuyo.

Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

NOKIA 3310, disfrútalo a tope.

Únete al club

Club NOKIA

www.club.nokia.es



www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

NOMBRE:

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

OBSERVACIONES:

CÁRGATE A LOS MALOS Y SALVA A LOS REHENES. CASI QUE PODRÍA SER EL ARGUMENTO DE UN LIBRO...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción y estrategia
DISTRIBUIDOR:	Ubi Soft
FABRICANTE:	Red Storm/Saffire
FECHA DE LANZAMIENTO:	Sí
COMPLETADO:	80%

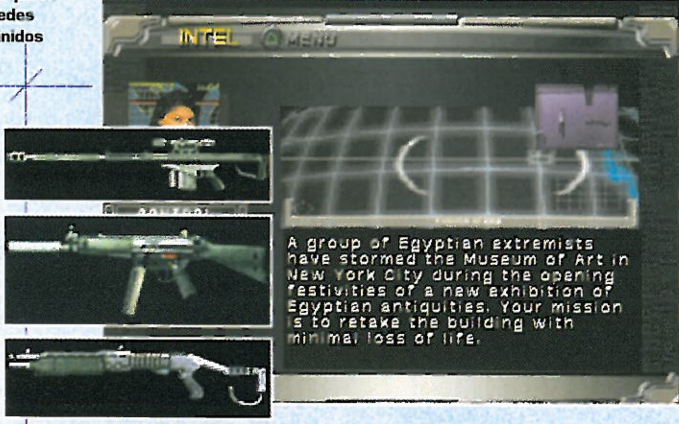








La planificación de las misiones es una parte importante de *Rogue Spear*, aunque también puedes defender el mundo libre siguiendo planes predefinidos



Tu oportunidad de hacerte cargo de un grupo de elite de las fuerzas especiales está a punto de llegar a tiro limpio con la salida de *Rainbow Six Rogue Spear* para PlayStation. «*Rogue Spear* no es el típico *shooter* en primera persona», dice Elizabeth Loverso, responsable de desarrollo de Red Storm, la compañía que Tom Clancy eligió para que desarrollara los juegos basados en su novela *Rainbow Six*.

Clancy supervisó el desarrollo de la tan aclamada versión de *Rainbow Six* para PC, pero la versión para PlayStation (que, como *Rogue Spear*, fue convertida por Saffire Corporation) gozó de un pobre recibimiento (*PSMag* 37 5/10). Loverso promete que *Rogue Spear* será mucho mejor. «Ya no te dormirás buscando el final de un nivel», dijo a *PSMag*. Otros cambios, como por ejemplo matar de un solo disparo, deberían desembocar en un mayor hincapié hacia la planificación de las misiones, en detrimento de los festivales de tiros donde únicamente hay que ir matando a todos los que se pongan por delante.

La acción gira en torno a 18 misiones en las que, según Loverso, tienes que «acabar con los malos y salvar a los rehenes. Si pierdes a un solo rehén la misión habrá sido un fracaso». Controlas a un miembro del equipo cada vez. Cada grupo está formado por 4 soldados escogidos de entre un contingente de 40. Este conjunto de soldados está dividido en cinco tipos: expertos en demolición, francotiradores, especialistas en reconocimiento, cerebritos electrónicos y tropas de asalto.

Pero el auténtico motor narrativo no son los soldados, sino un argumento externo desarrollado con escenas de vídeo y con los planteamientos de las misiones que te ofrece el oficial John Clark antes de cada misión. «*Rogue Spear* te anima a involucrarte en toda la historia que rodea la línea argumental», dice Loverso. «Hemos tratado de conseguir que el jugador tenga siempre presente por qué está haciendo las cosas.»

Hay 25 tipos de armas diferentes, incluyendo rifles con mira telescópica, pistolas con silenciador, escopetas y diversas granadas. Pero Loverso se apresta a declarar que es necesario actuar con sigilo para superar las misiones. «Es una parte muy importante del juego», dice, y cita el uso de la «visión térmica», que te permite avanzar en secreto hacia el enemigo gracias a la posibilidad de ver a través de las paredes. Además del modo Historia hay una opción para dos jugadores dividida en cuatro juegos: Supervivencia, Asesinatos dispersos (el primer jugador que encuentre un rehén y lo ponga a salvo, gana), Escolta de VIP y Asesinato (escondes a tu rehén y buscas a los del resto de jugadores).

Podría acabar siendo un superventas. ■



Todo un arsenal. Con tanto terrorista por ahí suelto, hay muchos trastos que recoger

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Red Storm Entertainment
NOMBRE:	Elizabeth Loverso
CARGO:	Responsable de desarrollo
TRAYECTORIA:	Antes trabajó en Acclaim Entertainment. *Rogue Spear* es el primer proyecto de Loverso para Red Storm
INFLUENCIAS:	Como era de suponer, Red Storm se fijó en *Metal Gear Solid* para el sigilo y en la saga *Command & Conquer* para los elementos de estrategia

«Si pierdes a un solo rehén la misión habrá sido un fracaso»

PLANETA PS2



TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION 2...

ESTE MES...



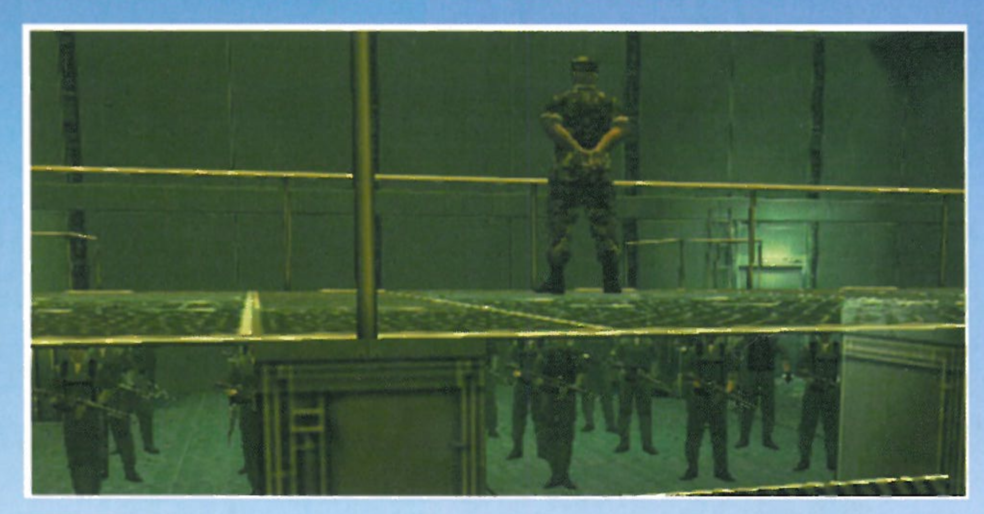
MAQUETA DE LONDRES

La serie de películas de gángsters ambientadas en el genuino Londres que han atemorizado los cines desde *Lock & Stock*, ahora han inspirado lo que podría ser el juego de PlayStation2 con mejores gráficos. Studio Soho, fabricante de *Total NBA*, está haciendo una parodia de los juegos de crímenes ambientada en Londres que se llama *The Getaway*. El fabricante ha reproducido meticulosamente más de 50 kilómetros cuadrados de la capital británica para recrear la sensación de correr y conducir por una ciudad de verdad. Podrás robar cualquier coche, correr por donde quieras y entrar en los edificios que te apetezca. La historia se desarrolla desde dos perspectivas diferentes, pudiendo jugarla desde el punto de vista de un amargado detective de la policía o desde el de un criminal profesional. Actores, directores artísticos y un guionista de Hollywood están todos en nómina para dar al juego un aire cinematográfico de verdad.

NUEVO VÍDEO DE *MGS2*

METAL

COMO SI AÚN NO ESTUVIÉSEMOS LO SUFICIENTEMENTE EMOCIONADOS, AQUÍ TENEMOS OTRA GUSTOSA RACIÓN DE MGS2 A LA QUE HINCARLE EL DIENTE...



¡Qué pasada! Fue genial. En la feria ECTS, nos invitaron a algo realmente especial: el nuevo vídeo de *Metal Gear Solid 2*. Un *tráiler* hecho exclusivamente para Europa que contenía dos minutos repletos de animaciones recién hechas y acción sacada del juego. La cosa fue más o menos así...

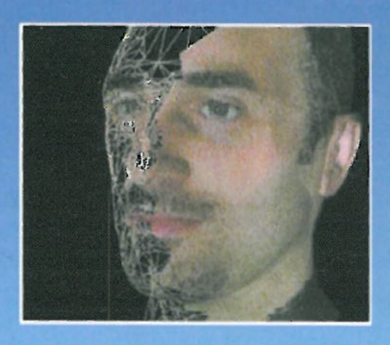
La cámara recorre un anochecer húmedo y brumoso hasta detenerse en el flujo constante de coches que cruza un inmenso puente colgante. Observamos a un hombre que camina lentamente junto al asfalto, fumándose un pitillo. Tras inspirar una última bocanada, el hombre tira la colilla y, sin previo aviso, echa a correr. Sus pasos resuenan como martillazos. Cuando está a punto de llegar al borde del puente, se ata a una cuerda y se deja caer. Nos ofrecen una toma de la caída: es Snake, vestido con su indumentaria de sigilo. Se precipita puente abajo hacia un barco que está pasando justo por allí y enseguida nos damos cuenta de que se trata del mismo barco que vimos en la demo de la E3 (Electronic Entertainment Expo).

Llegados a este punto, la secuencia de vídeo se detiene y nos ofrecen unas magníficas secuencias extraídas del juego. Snake rompiendo paredes de camarotes, encaramándose a escaleras y zigzageando entre respiraderos de ventilación. La imagen cambia a una habitación llena de terroristas



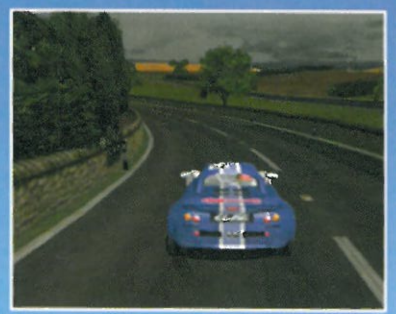


Cada vez mejor. **Con cada nuevo pantallazo y cada nueva revelación de los detalles de las secuencias deseamos más y más este juego**



CARA DE WWF

¿Crees que The Rock tiene aire de pelele? ¿Te gustaría arrancarle esa sonrisita de la jeta? Bueno, pues llegas justo a tiempo gracias al nuevo software de diseño de rostros fabricado por los brujos tecnológicos de Digimask y utilizado por THQ, los distribuidores de *WWF Smackdown*. Podrás inscribirte en Digimask, enviar fotos de tu cabeza tanto de perfil como de frente y esperar a que la compañía te envíe un correo electrónico con un modelo que podrás utilizar en juegos PS2 e incluir en tus «emilios». THQ asegura que los modelos serán compatibles con el citado espectáculo de lucha, líder en ventas, cuando éste haga su aparición en PS2, así como con la próxima generación de simuladores de rally de la compañía.



FLORES DE LOTUS

Virgin ha estado muy ocupada exhibiendo *Lotus Challenge*, un innovador juego de conducción. Desde que *Driver* se deshiciera a tiros de sus contrincantes, los juegos de conducción cada vez utilizan unos gráficos más cinemáticos [véase Maqueta de Londres]. *Lotus Challenge* te da la oportunidad de conducir cualquier modelo Lotus [desde un Elan hasta, esto... un decrépito Sunbeam Lotus], ejecutar peliculeras acrobacias y jugar al pilla-pilla por entre el congestionado tráfico. El juego combina las acrobacias con carreras y situaciones reales como la vida misma, todo ello con una precisión física por la que Newton lloraría de gusto.

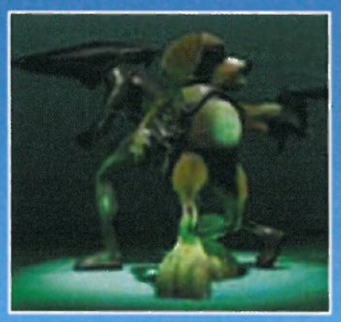
PRECIADO





enmascarados; Snake los evita sigilosamente. A continuación contemplamos cómo practica su técnica «asomo la cabeza y apunto» con un terrorista. Aquí empieza el tiroteo. Y aquí es cuando nos damos cuenta del altísimo nivel de detalle al que han llegado; no es que las cosas se muevan rápida y fluidamente, es que las cosas se mueven como tienen que moverse. Los objetos del escenario tienen hasta inercia y conservan sus propiedades intrínsecas de masa. Las puertas no se abren suavemente, como en la mayoría de juegos, sino que se abren lentamente y chirrían, agotan la inercia de su movimiento y retroceden un pelín justo cuando la bisagra llega al final de su recorrido. Como para enfatizar este ultrarrealismo, nos ofrecen una secuencia de Snake vaciando el cargador una y otra vez contra sus enemigos, todo él estremeciéndose con el retroceso de la pistola. Madre mía, esto sí que es bueno.

El tecno coral que suena de fondo está llegando a un atronador clímax y en la pantalla vuelve a aparecer la caída de Snake sobre el barco del principio. La cámara recorre a Snake colgado de su cuerda, oscilando por encima del barco que pasa por debajo. Justo después de sobrevolar una pasarela, Snake corta la cuerda y aterriza grácilmente en la cubierta. Un giro, una voltereta hacia atrás y desaparece. Créditos finales.



¡TIEMBLA PS2!, LLEGA HECTIC

***MDK2*, el violento y extravagante juego de Shiny, se acerca a PS2. Este extraño *shoot 'em up* protagonizado por Kurt Hectic y su perro cibernético Max, hará su aparición bajo el nombre de *MDK Armageddon*. El diseño original de la versión para PC contaba con ampliaciones del motor gráfico que permitirían a ordenadores futuros mejorar los gráficos. La PS2 ya es capaz de producir esos gráficos y el juego se servirá del motor Emotion para procesar los escenarios y las hordas de malos a los que Kurt deberá enfrentarse. Shiny promete que *Armageddon* no será una mera adaptación de la versión para PC, sino una edición exclusiva para PS2.**



LICENCIA FERRARI, RIP

El fabricante Acclaim ha anunciado que se ha desecho tanto de la licencia de Ferrari como del juego previsto para PS2 *Ferrari 360*. Este atractivo título debía convertirse en la primera incursión de Acclaim en el mundo de las carreras en la PS2, y los primeros informes eran prometedores, pero parece como si todo el esfuerzo invertido en el juego vaya a ser en vano. Aún así, es poco probable que la expectación generada por el juego haya pasado desapercibida para el resto de distribuidores, de modo que es de esperar que a corto plazo otra empresa se rasque el bolsillo a cambio de la licencia del *Cabalino Rampante*.

GT2000

DUEÑO DEL ASFALTO

EL CIRCUITO TRIAL MOUNTAIN, INAUGURADO PARA LA COMPETICIÓN *GT2000*

***GT2000* es, seguramente, el juego más esperado de la tanda inicial que llegará con la PS2, y a juzgar por la partidita que echamos en la ECTS, tanto bombo y platillo están más que justificados. En la copia que probamos estaba la primera demo japonesa del circuito Laguna Seca y una versión jugable del Trial Mountain.**

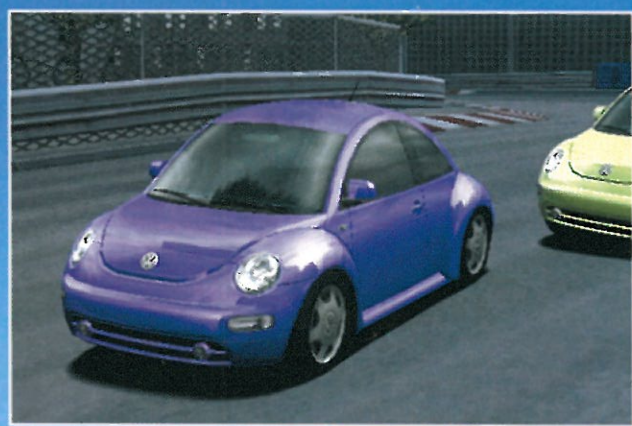
Gráficamente, Trial Moutain te deja con la boca tan abierta como cuando jugamos por primera vez en el Laguna Seca. Hay un momento en el que corres por una avenida de árboles cuyas ramas forman una bóveda a través de la que sólo se divisa el cielo. La luz del Sol se filtra por entre las hojas iluminando las partículas de polvo que levantas al pasar a toda velocidad. «Alucinante», se oía murmurar a la mayoría de espectadores.

Aunque no pudimos ver los 150 coches que estarán disponibles en el juego acabado, vimos los suficientes para satisfacer al más ardiente de los fans de las carreras de coches, con el Subaru Impreza incluido.

El creador de *GT*, Kazunori Yamauchi, está luchando por asegurarse que todo el mundo sea consciente de que *GT2000* no es *GT3*; la jugabilidad será, básicamente, la misma que la de *GT2*, pero el sintetizador de gráficos permite dar un gran salto adelante en lo que al aspecto del juego se refiere.

La gran cantidad de tiempo empleada en la programación ha hecho que *GT3* tenga que esperar, pero Kazunori-san insiste en que «han cambiado muchos detalles [desde la última vez que exhibieron el juego], como las texturas, la IA y el modelo físico... Los gráficos de carrera también han pasado por una profunda puesta al día y ahora mismo el juego está acabado en un 55-70%.» Y es que Kazunori no hace mucho estaba pilotando coches de carreras en el circuito Twin Ring Motegi, de Tokio, para grabar el sonido de los motores y utilizarlos en el juego final.

Otro regalo con el que nos obsequiaron en la ECTS fue la oportunidad de probar el flamante volante diseñado especialmente para *GT2000*. Resultó de lo más divertido ver a la gente agarrar el volante y adoptar la táctica de «de tope a tope» que requerían muchos periféricos, ya que con este juego el resultado es que no paraban de zigzaguear de valla a valla intentado hacerse con el control del coche. Sensible lo es, de verdad, y con el *force feedback* temblando en las curvas, la sensación es la más cercana a conducir un coche auténtico que hayamos experimentado nunca. Aparte de conducir el coche de verdad, claro está. *GT2000* llegará a las estanterías de las tiendas a principios de 2001.





Escarabajos por todas partes. Más circuitos, más coches y, sin duda alguna, más diversión en el juego de conducción más esperado desde el último *Gran Turismo*. Tiembla, *TOCA World Touring Cars*









PRIMERAS OFERTAS POR *LMA*

La versión de *LMA 2001* para PlayStation 2 estará disponible después de las Navidades. Aunque ya sabíamos que el proyecto estaba en pleno desarrollo, Codemasters nos dice que ya está muy avanzado y que los primeros propietarios de una PS2 «no tendrán que esperar demasiado». Todavía no han confirmado ningún detalle, pero el nuevo juego casi seguro contará con características nuevas, como equipos más amplios y ligas extranjeras que la compañía no pudo incluir en el juego para la PS1. *PSMag* te ofrecerá un exhaustivo reportaje exploratorio en futuros números.



SEGUNDO ASALTO

Los aficionados al único juego de boxeo que cuenta con un verdadero Afro entre sus luchadores pueden regocijarse por la llegada de *Ready 2 Rumble 2* a la PS2. Se trata de la secuela del popular título aparecido el año pasado y es todo un festival de mamporros sin reglas tipo arcade con personajes realistas y estilizados. Mejores gráficos, más movimientos y famosos locutores de boxeo entran dentro de las promesas de Midway sobre el juego. También tendrás que encontrar los combos y los movimientos ocultos, y la opción multijugador debería hacer que, como mínimo, el juego te dure más que los combates del Sr. Tyson

NUEVO JUEGO *LEGACY OF KAIN*

¡EIDOS QUIERE TU SANGRE!

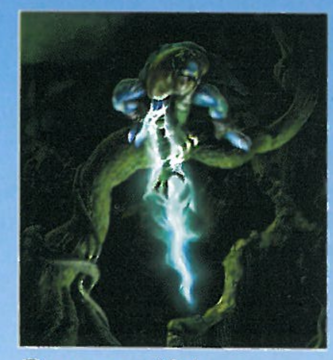
VUELVE EL MISMÍSIMO *SOUL REAVER*, Y ESTÁ MUY HAMBRIENTO...

Raziel, la vampírica estrella de *Soul Reaver*, vuelve a por un nuevo bocado en *Soul Reaver II*.

El argumento es parecido al de *Soul Reaver*: la tarea de Raziel es encontrar y destrozar a Kain, el villano del primer juego de la saga *Legacy Of Kain*. Por el camino, tendrá que destapar algunas oscuras verdades, además de desvelar el misterio que rodea la historia de Nosgoth y dilucidar qué tiene eso que ver con la extinción de los orgullosos clanes vampíricos.

Pero las similitudes se acaban en el argumento. Para empezar, los tiempos de carga no serán más que un mal recuerdo, ya que *Soul Reaver II* se sirve de un sistema de flujo constante de información que mantiene la acción fluida. Raziel también tiene que abrirse camino trinchando montones de zombis con una lozana selección de armas diseñadas especialmente para el juego.

El argumento, de inspiración gótica, coloca a Raziel cara a cara con infinidad de nuevos enemigos, incluyendo espíritus, demonios, humanos y hasta —¡aaagh!— cazavampiros. El dispositivo de doble plano de juego que permitía a Raziel viajar entre los mundos espiritual y material de *Soul Reaver* también estará presente esta vez, de modo que podrás saltar entre las dos dimensiones como si fueras un dominguero demoníaco. Y si a todo esto le sumamos las toneladas de nuevos conjuros que te dejarán los ojos abiertos como platos, queda claro que este juego debería ser todo un festín visual. ■



Otra vez Kain. Raziel vuelve a por más sangre en *Soul Reaver II*





SECUELA DE *DYNASTY WARRIORS*

MÉTETE EN LA BATALLA Y CAUSA ESTRAGOS

MIDAS ANUNCIA UNA VERSIÓN MEJORADA PARA PS2

Midas nos ha explicado sus planes para publicar una secuela de su tradicional *beat 'em up Dynasty Warriors*. El motor del juego ha variado con respecto a su formato original y ahora te permite controlar a uno de entre la multitud de luchadores disponibles en una colosal batalla en 3D.

La versión japonesa en poder de *PSMag* va de muchos machetazos y espadazos mientras te enfrentas a 20 enemigos a la vez y merodeas por campos de batalla inmensos.

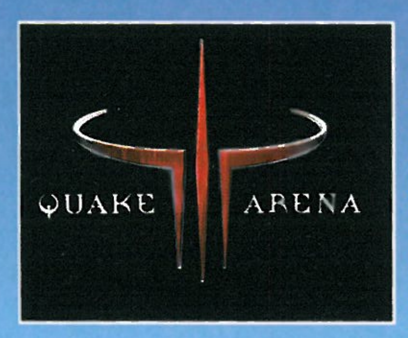
En el modo Musou, cambiarás el curso de la historia desde la primera línea de batalla en una trama donde los episodios se entrelazan mediante secuencias de vídeo.

Hay 9 personajes principales jugables y 14 personajes ocultos que desvelar mientras vas en busca de *power-up* y despliegas movimientos especiales para abrirte camino por entre las filas enemigas.

Luchando hombro con hombro con tus propias tropas, te enfrentas a una selección de guerreros que incluye arqueros y caballeros, a los que puedes robarles la montura para cargar contra soldados de a pie y provocar una masacre total. *Dinasty Warriors 2* ya está dando guerra en las tiendas. ■

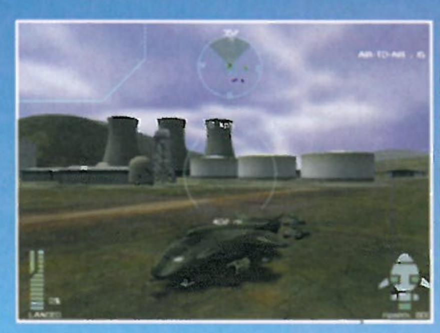


Dynasty **emperifollado. Han vestido al original con las mejores galas que haya tenido nunca**



SAL A LA ARENA

Abundan los rumores acerca de una próxima aparición de *Quake 3 Arena* para PlayStation 2 distribuido por Electronic Arts. Cuando fuimos a preguntar a EA recibimos un «sin comentarios» como única respuesta, aunque se espera que no tarden en anunciar el juego. *Quake 3 Arena*, fabricado por Id Software, fue todo un exitazo en PC a partir de los conocidos duelos a muerte (Deathmatch) entre varios jugadores. Teniendo en cuenta las posibilidades de conexión a Internet de la PS2, la conversión debería dar como resultado algo realmente especial.



GUERRA EN CAMDEN

La gran variedad de elementos que configuran la jugabilidad de *Dropship*, de Studio Camden —fabricantes de *Team Buddies*— hace de este juego un título a tener muy en cuenta. La épica guerra de este juego se sirve de diversos tipos de misiones, desde tácticas de sigilo y vigilancia hasta la escolta o la patrulla. El juego satisfará tanto a los amantes de tácticas cautelosas y bien estudiadas como a los que gustan atacar de frente. La potencia del motor Emotion de la PS2 permite que la IA enemiga se adapte y varíe a medida que avanza el juego, de forma que la alternancia de tácticas es esencial para tener éxito. Esperamos que *Dropship* esté disponible a finales de 2001.

NOTICIAS SOBRE *TOMB RAIDER*

LARA: «MIS PROBLEMAS CON EL ALCOHOL Y LAS DROGAS»

SALEN A LA LUZ DETALLES DE *TOMB RAIDER: NEXT GENERATION*

P*SMag* ha descubierto más detalles sobre los planes de Core Design para llevar a Lara a la PS2. Hemos sabido que tu forma de jugar «afectará al tipo de Lara que moldees», según Adrian Smith, director de operaciones en Core Design.

El cambio a las consolas de próxima generación también trae un nuevo inicio para la saga *Tomb Raider*. De hecho, el juego «quizá ni siquiera se llame *Tomb Raider*», nos dijo Smith.

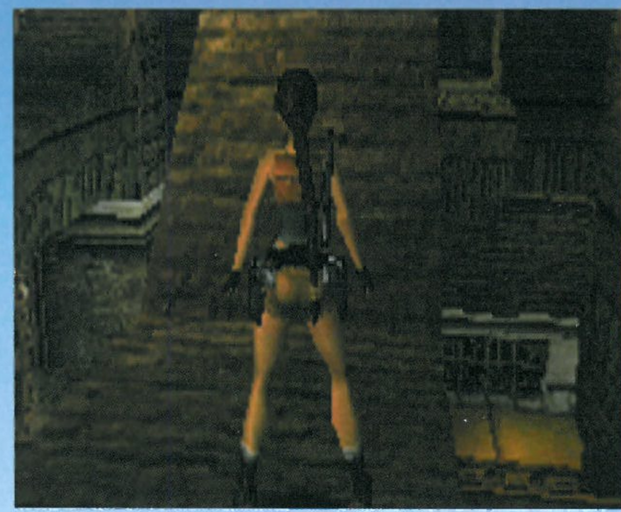
Resulta emocionante que las habilidades de Lara se vean alteradas, de modo que si se cae por un sendero sufrirá heridas que se manifestarán en una cojera. Estas heridas pueden afectar negativamente a las características ocultas de Lara.

Afortunadamente, Smith nos dijo que estos atributos ocultos también son mejorables. Haciendo que Lara corra a menudo, adquirirá la tendencia a correr, y este cambio se nota. Haz que escale mucho y se convertirá en mejor escaladora. «En los últimos niveles quizá necesites tener estas habilidades bien afinadas para llegar a sitios secretos o cruzar determinadas entradas», nos desveló Smith.

La psicología de Lara tendrá mucha más importancia, ya que ahora deberá acostumbrarse a la vida normal después de haber asaltado tumbas por ahí. «No estoy diciendo que sea el caso necesariamente, pero podría ser que acabase siendo alcohólica o que empezase a tomar drogas, las posibilidades son infinitas», especuló Smith.



Alegra la vista
con el primer y genuino ejemplo de la Lara Croft para PS2



Core aprovechará las posibilidades de conexión a Internet de la PS2 para distribuir continuas puestas al día de la historia, de las características del personaje e incluso «trozos jugables». Esta vertiente *online* se combinará con incorporaciones independientes a la saga *Tomb Raider* para generar lo que se ha venido llamando un «juego por entregas».

Esto significa que podrás descargar regularmente nuevos episodios jugables que dependen del título original y que alimentan el extenso «universo de *Tomb Raider*». «El primer juego será como los primeros capítulos del libro *Tomb Raider*, escrito por un guionista profesional», dijo Smith, y añadió: «Lara llevará un estilo de vida muy diferente.»

La exploración psicológica de Lara vendrá acompañada de «algunos personajes nuevos», dijo Smith. «Tú juegas con algunos de ellos y hasta estuvimos dando vueltas a la idea de empezar el juego con otro personaje y hacer aparecer a Lara más adelante.»

El señor Smith no soltó prenda acerca del argumento y se volvió a referir a la flexibilidad del formato por entregas: «El inicio de la guerra, por ejemplo, podría haber sido causado por algo relacionado con un tema más trascendental», sugirió. Más noticias en cuanto las tengamos. ■

Distribuidor: Sony
Fabricante: Tecmo
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Dead or Alive 2 Hardcore

EL REINADO DE LA SERIE TEKKEN EN EL GÉNERO DE LOS MAMPORROS, HA PASADO A MEJOR VIDA. ¡LARGA VIDA A *DOA*!

TAG-AMIGOS

En las peleas Tag, como en *TTT*, luchan dos contra dos, por turnos. Pero si cualquier luchador de una pareja cae, el que queda sigue luchando contra los otros dos (en *TTT*, el primer equipo que sufre un KO, pierde el combate).



ENERGÍA Y FUERZA

Cada personaje tiene una sola barra de energía, pero bajo un color (verde), hay otro (rojo). La barra verde indica la vida del personaje, y la roja (debajo), la fuerza que le queda. Naturalmente, cuanta menos vida, menos fuerza tienen sus golpes.

MAC-POLLOS

El número de combates invicto se refleja en la esquina de la pantalla mediante iconos propios de cada jugador. Los iconos de Bass son muslos de pollo y hamburguesas. Claro, es norteamericano.

Es difícil de creer, pero cierto: *DOA2* es considerablemente mejor juego que *Tekken Tag Tournament*. Y no sólo porque *TTT* haya resultado ser un fiasco, sino también porque *DOA2* es un juegazo impresionante.

DOA2 Hardcore es la versión que saldrá aquí y en Estados Unidos directamente, ya que el primer *DOA2* para PS2 no obtuvo un gran éxito en Japón. El *DOA2* original de PS2 era idéntico al *DOA2* de Dreamcast, pero funcionaba peor y tenía más fallos gráficos. *DOA2 Hardcore* es una versión mejorada, más rápida y completa que la anterior y que la de la consola de Sega. Lamentablemente, la falta de tiempo no ha permitido a Tecmo solucionar el problema del *anti-aliasing,* que debería haberse incluido en el software, y se ha quedado en el tintero. Como en todos los juegos de PS2 que hemos visto hasta ahora, a excepción de *Gun Griffon.* Pero en todo caso, y aun con esos «bordes de sierra» por ahí, *DOA2 Hardcore* cuenta con unos gráficos superiores a *TTT* y *Virtua Fighter 3tb*. Quizás, incluso sean mejores que los de *Soul Calibur,* en algunos aspectos.

El sistema de peleas es el mismo que en el juego de Dreamcast, pero en esta versión se han incluido nuevos escenarios, algún que otro personaje secreto, más trajes diferentes y unas cuantas llaves.

Las peleas Tag funcionan de maravilla, especialmente si los jugadores son cuatro (con MultiTap), aunque la mayor velocidad de la animación hace que el juego resulte más difícil y menos intuitivo que el de DC. Efectos gráficos de miedo, escenarios enormes e interactivos, una música estupenda...

> «*DOA2* cuenta con unos gráficos superiores a *TTT* y *Virtua Fighter 3tb*. Quizás, incluso sean mejores que los de *Soul Calibur*»

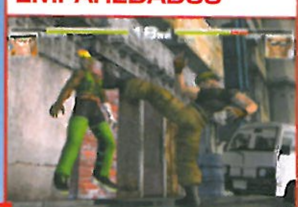
Definitivamente, Namco tendrá que trabajar mucho más para superar esto. El mes que viene, más detalles en nuestra *review.*





¡TAG-TOMA!

Si combinas una llave con el botón de cambio de personaje podrás realizar una llave conjunta con tu otro personaje, y entre los dos, partirle todos los huesos a tu contrincante. El dúo Bass-Leon es particularmente destructivo.



Los escenarios son totalmente tridimensionales e interactivos. Escaleras, paredes electrificadas, vallas que se rompen por las que caes a otros pisos inferiores (donde sigues luchando), columnas de madera que se parten con un buen mamporro...

EMPAREDADOS



Los escenarios de *DOA2* tienen paredes y elementos interactivos. Si le das lo suficientemente fuerte a tu adversario, tu golpe le quitará una porción de vida; y el mamporro que se dará contra la pared, otro tanto. ¡Estámpalo contra las vallas!







Gráficamente, *DOA2* es increíble. Mejores efectos de luz que en DC, más y mejores escenarios, y también algunos efectos nuevos. Las nubecillas de polvo que se levantan con las pisadas en la nieve son geniales

CONTUNDENTEMENTE (COMO DICEN LOS DE MCLAREN)







La variedad de golpes posibles en *DOA2 Hardcore* es enorme, pero no todos quitan la misma cantidad de vida. Los más fuertes son los denominados *Critical hit*, que se muestran con enormes fogonazos en la zona afectada... Como éstos. Suelen ejecutarse con combinaciones de dos botones.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Gráficos increíbles.
- Escenarios, personajes, llaves y trajes exclusivos para PS2.
- Sistema de juego y control insuperables.

LO PEOR

- Demasiado rápido, menos intuitivo que en DC.
- La falta de *anti-aliasing* es una pena.

PREVIO AVISO

DOA2 Hardcore es inferior en algunas cosas y superior en otras a su homónimo en Dreamcast, pero... es superior a *TTT* en todo.

competir/**humanos**/shooter/**masacre**

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Epic Games
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Marzo

Unreal Tournament

EL REY DE LOS *SHOOTER* PARA PC, EN TU PS2. Y EN TU TELE. SIN NECESIDAD DE ACELERADORAS GRÁFICAS Y TONELADAS DE MEMORIA RAM.

ENERGÍA

Para sobrevivir, deberás mantener lo más altos posible tu vida y tu escudo. No pares de explorar: hay reforzadores para el escudo y botiquines de vida por todas partes.

YOU KILLED...

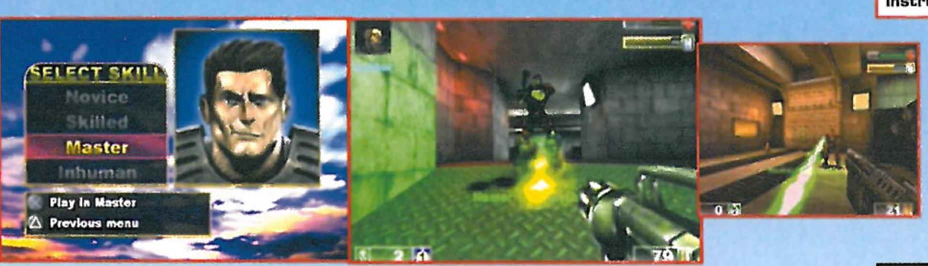


¿Has oído hablar de la violencia en los videojuegos? Pues se refieren a esto. El juego va de matar a personas, y mejor si son jugadores humanos. El número de muertes que ejecutes es lo único que cuenta. Además, casi todo el mundo muere hecho pedazos. Qué dulce...



ARMAS

La variedad de artilugios para matar, achicharrar, arrasar, masacrar, trocear y volar cuerpos que encontrarás en este juego no es comparable a nada. Ni siquiera al instrumental de un carnicero.



Los escenarios, las armas, los enemigos, los modos de juego... Todo proviene, directamente, de la versión de ordenador. Y todo tiene más o menos el mismo aspecto (más tirando a menos que a más)

Ut es, sin lugar a dudas, el *shooter* multijugador para PC por excelencia. Sus Deathmatch son mejores que los del primer *Unreal*, *Half-life* e incluso *Quake III Arena*. Pero eso es en PC. ¿Qué pasará en PS2?

El tema es muchísimo más complicado de lo que podemos explicar aquí, pero al menos lo intentaremos. Por un lado, está la naturaleza del juego: es un título multijugador por definición. Pretender jugar solo a *UT* es absurdo. En PC, lo divertido es competir contra otros humanos, en red local o vía Internet. Pero ¿y en PS2? Algo parecido. Pero sólo parecido. Hasta cuatro jugadores en pantalla partida (con una sola tele y un MultiTap2), o dos jugadores vía Link Cable (con dos consolas, dos juegos y dos teles). También hay modo multijugador por Internet, pero PS2 no puede conectarse a la red todavía. O sea, que nada. Jugar a pantalla partida en un juego de estas características no tiene demasiado sentido, aunque eso es algo mucho más fácil de experimentar que de explicar. Entenderás a qué nos referimos cuando lo intentes.

El segundo gran problema es el control. Los *shooter* en primera persona para PC se controlan con teclado y ratón, de toda la vida. Y en PS2, también. Puedes intentar jugar con el Dual Shock2 de la consola, pero enseguida verás que es absolutamente incontrolable. Jugabilidad cero, con todas las configuraciones posibles. Para disfrutar, al menos un poco, hace falta como mínimo un ratón. Tendrás que comprar un ratón con puerto USB para PC, y enchufarlo en la consola. O mejor: un ratón y un teclado. O sea, que te dejarás los ahorros en cacharros: 75.000 la consola, 10.000 el juego, y casi 10.000 más en el teclado y el ratón. Sin contar el MultiTap2 para cuatro jugadores o el Link Cable para conectar dos teles. Jugar a *UT* en PS2 te costará 100.000 pelas para ver que, al final, se trata del mismo juego que en PC. En fin, más detalles en nuestra *review* del mes que viene...

«Puedes intentar jugar con el Dual Shock2 de la consola, pero es incontrolable»



LO MEJOR
- Los mismos gráficos, modos y escenarios que en PC.
- Multitud de escenarios para competir

LO PEOR
- Nada nuevo para la versión PS2.
- Jugar en tu PS2 como en un PC te costará un ojo de la cara.
- Sólo merecía la pena jugar conectado a Internet, y todavía no se puede.

PREVIO AVISO
Si tienes un ordenador con aceleradora gráfica, compra la versión para PC. Te ahorrarás dinero, jugarás mejor y verás lo mismo.


CRASH BASH. PARA ALGO ESTÁN LOS AMIGOS.
QUE BONITO ES LLAMAR A TUS
ALEGRES AMIGUITOS E INVITARLES
A PASAR UNA TARDE EN CASA.
-VENID, VENID, AMIGUITOS
QUE HABRÁ COLLEJAS PARA
TODOS, Y HABRÁ TOBAS GRATIS,
SOPLAMOCOS, CAPONES,
ZANCADILLAS Y MAGUACHIS.
CORRED, CORRED AMIGUITOS, QUE
VAMOS A JUGAR CON CRASH
Y SU PANDILLA Y OS VOY
A PONER MIRANDO A PORTUGAL.
CRASH BASH
PlayStation
PlayStation
www.scee.com/crashbash
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bandicoot and related characters TM & © Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bash TM and ©2000 Universal Interactive Studios, Inc.
All rights reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

Nueva/York/carreras/hispanos

Distribuidor:	Proein
Fabricante:	Rockstar Games/ Angel Studios
Jugadores:	De uno a dos
Disponible:	Sí

Midnight Club

LOS HISPANOS EN LAS PELIS AMERICANAS SON GENIALES, PERO LOS DE ESTE JUEGO SON LA REPANOCHA...

ESO ME SUENA

Si con *Driver* conseguiste encontrar sitios que te sonaban de películas, aquí los reconocerás al instante. Desde el enorme Central Park, hasta la Octava y la Quinta Avenida, el barrio de Queens, el enorme puente que lleva hasta allí..

ESTOS HISPANOS..



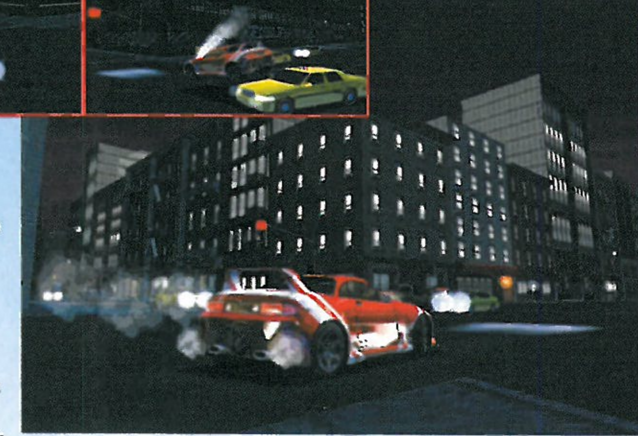
En las películas americanas, los hispanos siempre tienen los mismos coches: o taxis, o bichejos de los años sesenta tan enormes como éstos. Chevrolets y Cadillacs de dos toneladas que consumen como tanques de guerra. Nos encantan estos tíos...

QUÉ GRAN CIUDAD

Tanto Londres como Nueva York están reproducidas a escalas reales y con todo detalle. Para no perderte y encontrar a tus adversarios, deberás vigilar qué calles y atajos tomas.

DAÑOS

En la esquina de la pantalla podrás ver la velocidad a la que vas y el estado de tu coche. Cuantos más daños sufra, menos aceleración y velocidad punta tendrá. Además de adquirir un aspecto penoso.



Gráficamente, ***Midnight Club*** **es una delicia: todo es interactivo, rápido, suave, detallado, enorme... Sin embargo, el aspecto de los coches no acaba de cuajar. ¿Quizás brillan demasiado?**

La gente de Angel Studios es la responsable de uno de los arcades de carreras más divertidos para PC: *Midtown Madness. MM* consistía —como su continuación, que acaba de salir para ordenador— en correr a todo trapo por ciudades reales, pasando por *checkpoints* y destrozándolo absolutamente todo. Tráfico, peatones, tiendas, túneles, metro, tranvía...Y *Midnight Club* es básicamente igual. Pero en PS2, de noche y con hispanos..

Un tal Emilio es el jefe de la banda llamada Midnight Club, que organiza carreras nocturnas por toda la ciudad de Nueva York. Es un tipejo de lo más recalcitrante, y hará cualquier cosa con tal de ganarte: te empuja contra otros coches, te despista, se mete por atajos secretos, te insulta, se recochinea... Y por supuesto, siempre habla en *spanglish*. «*¡Pa'llá va, pa'llá va, Emilio is the man! ¿Who's the man? ¡Emilio!*» Un sentido del humor muy especial...

Gráficos geniales, efectos de luz asombrosos, dos ciudades totalmente interactivas y a escala real (Londres y Nueva York), y un montón de taxis y coches de los años sesenta, son la carta de presentación de Angel Studios en PS2. ¡No le pierdas la pista a este juego! ■

«Un tal Emilio es el jefe de la banda Midnight Club, que organiza carreras nocturnas por Nueva York»



LO MEJOR
- Ciudades reales.
- Carreras nocturnas a toda velocidad.
- Es mejor que ningún *Midtown Madness*.

LO PEOR
- Sólo dos ciudades...
- Es muy difícil avanzar en el juego.

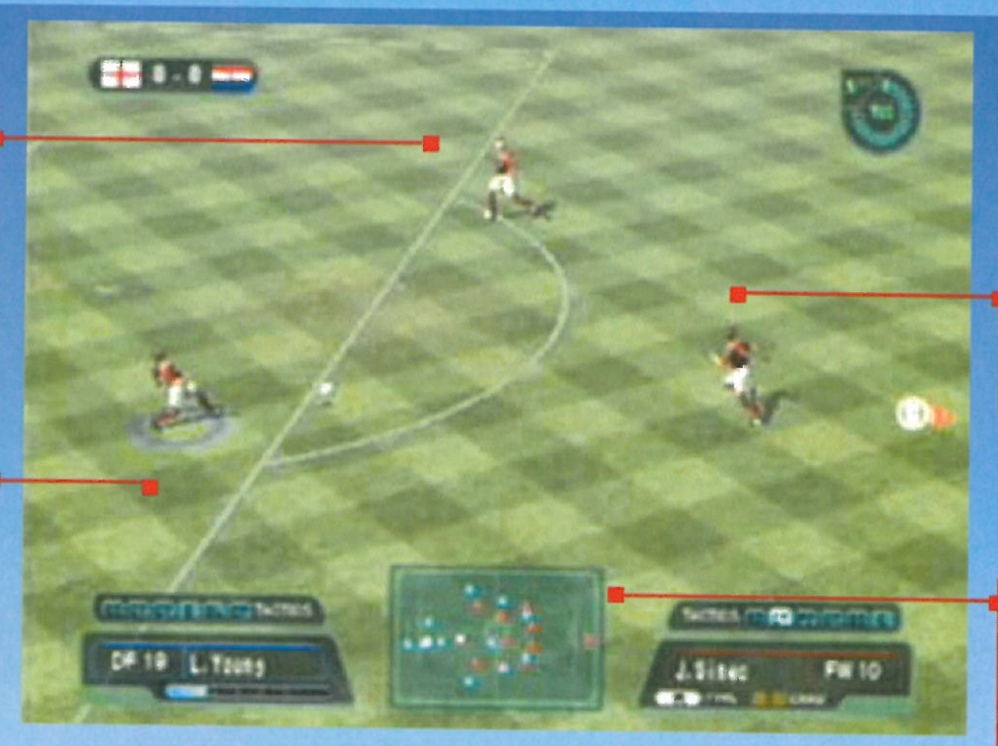
PREVIO AVISO
Midnight Club es un *Midtown Madness* nocturno, más detallado y con un tal Emilio con el que te partes de risa constantemente. Será un juegazo, aunque esperamos ver cosas mejores en la bestia negra de Sony.

competir/humanos/shooter/masacre

Distribuidor: Konami
Fabricante: KCEO
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

International Superstar Soccer

LA MEJOR SERIE DE JUEGOS DE FÚTBOL DE LA HISTORIA, YA HA LLEGADO A PS2. ¿TE IMAGINAS LO QUE PUEDE SIGNIFICAR ESO?



EL PLUS GRATIS

Eso de que esto es sólo un juego, habría que discutirlo. Con la cámara normal durante la partida, así de lejos, el aspecto de *ISS* en PS2 es idéntico al de un partido de verdad.



ANIMACIÓN



La captura de movimiento es excelente. Sólo te creerás que lo que estás viendo no son seres humanos de verdad cuando la cámara se acerque en las secuencias intermedias o las repeticiones.



PASES LARGOS

Si has jugado a la versión de N64, puede que pienses que sabes lo que hay que hacer: pase corto al portero, tiro largo a los delanteros, y remate directo. Pues no, machote: en este *ISS*, como en *Pro Evolution*, no se regala nada.

ESTRATEGIA

Como en cualquier *ISS* que se precie, la estrategia de posiciones de tus jugadores es esencial. Como siempre, lo más aconsejable es una estrategia ofensiva. Aunque, si eres inexperto en la serie, quizás esto no sea una buena idea...



Lo bueno de unos gráficos así es que, cuando ves un partido de verdad, el aspecto de los jugadores te da lo mismo. Pero cuando ves esto, disfrutas incluso de los descansos...

Tenemos dos noticias importantes que darte: una buena, y otra «regular». La buena es que esta versión de *ISS* para PS2 es la primera que pone a tu disposición los equipos reales de todo el mundo con los nombres de los futbolistas correspondientes. O sea, que la supuesta «ventaja» —supuesta, que quede claro— de todos los *FIFA* sobre los *ISS*, pasó a la historia.

Pero la otra noticia, la «regular», puede parecer buena a algunos y mala a otros: este *ISS* no es de KCET, como *ISS Pro Evolution* y el resto de *ISS* para PlayStation. Es de KCEO, los desarrolladores de los *ISS* de N64. Y ahora es cuando viene la gran pregunta: ¿qué serie es mejor, la de N64 o la de PSX? Los usuarios de N64 lo tienen claro, la suya. Pero la mayoría de los usuarios de PSX piensa justamente lo contrario... Un tema escamoso. En términos generales, los de N64 son más arcade, más fáciles y divertidos a corto plazo, pero menos ricos en cuanto a IA y estrategia, menos profundos.

Aunque, a decir verdad, eso importa poco ahora, porque éste, el de PS2, ha solucionado casi todos los problemas de los de N64. Especialmente, en la versión PAL: nombres reales, el mismo sistema de control que los *ISS* de PSX, una animación absolutamente perfecta, mayor flujo de cuadros por segundo... El sistema y los modos de juego no ofrecen grandes novedades, pero gráficamente es una delicia. La variedad de modos de juego, la presentación, los menús, las opciones de clima... Todo es estupendo, pero ¿cuánto? ¿Más o menos que en *ISS Pro Evolution*? Danos un mes más, y te lo contamos. ■

> «... esta versión pone a tu disposición los equipos reales con los nombres de los futbolistas correspondientes»



OPINA

LO MEJOR
- ¡Jugadores reales! ¡Por fin!
- Funciona más rápido que la versión japonesa.
- Conserva el sistema de control de los de PSX.

LO PEOR
- Aunque están todas las selecciones, no hay equipos regionales...
- El juego europeo carece del modo Success de la versión japonesa.
- ¿Es bueno o malo que sea de KCEO...?

PREVIO AVISO
Tenemos dos cosas claras. Una, que éste es genial, pero *ISS Pro Evolution* continúa siendo el mejor juego de fútbol del mundo. Y dos, que éste será, como todos los *ISS*, bastante mejor que su competencia en PS2, *FIFA 2001*.

Nueva/York/carreras/hispanos

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Game Arts
Jugadores: Uno
Disponible: Enero

Gun Griffon Blaze

¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR? ¿TAXISTA? ¿CHÓFER DE AUTOBÚS? YA... ¿Y QUÉ TE PARECERÍA SER CONDUCTOR DE UN ROBOT DE TRES O CUATRO TONELADAS?

MUCHOS DATOS

Hay tantísimos datos en pantalla, que tendrás que elegir los más importantes e ignorar los demás para no distraerte. El más importante de esta esquina de la pantalla suele ser el tiempo. ¡Tienes un tiempo limitado para cada misión!

¿ENEMY OR FRIEND?



En este juego no estás solo, formas parte de un comando de robots. Para saber si un robot es un malo o uno de tus compañeros, presta atención a la palabra que sale junto a él cuando le apuntas. Éste es enemigo. Lo que significa que estás demasiado cerca...



ARMAS

Cuentas con un auténtico arsenal, pero lo gastarás enseguida. Escoge arma según el enemigo al que te enfrentas, para no desperdiciar munición: si está lejos, usa un fusil con mira telescópica. Si hay muchos y cerca, la superescopeta. Si es una instalación muy grande, misiles, etc.

HUD

Según el arma que tengas seleccionada, el aspecto del HUD y la información que tendrás en pantalla será diferente. Unas armas abarcan un gran radio de acción a poca distancia; otras son más precisas pero menos dañinas, otras tienen detección por calor... Aprende a aprovechar la información que tendrás en pantalla.

TURBOPROPULSIÓN

Tu robot no sólo corre por tierra a una velocidad de espanto, sino que también vuela. Ésta barra indica la cantidad de potencia que le queda a tus propulsores. Cuando estás volando, se consume rápidamente. En el suelo otra vez, se recarga poco a poco.



Las localizaciones, **la hora del día, el clima, la luz... Todo es diferente en cada misión. Tan pronto estás corriendo por la nieve a toda velocidad, como te encuentras sobrevolando una ciudad, surcando las dunas del desierto, haciendo claros en una selva**

Es probable —no mucho— que el nombre de este juego te suene de algo. Y no sabes de qué. Pues sí, has acertado: es una continuación de otro, también llamado *Gun Griffon.* Pero aquél era para Saturn. Uno de los mejores juegos de robots que hemos probado nunca, divertido y muy jugable.

Gun Griffon Blaze es, básicamente, igual, pero con toda la potencia de una PS2 (y cuando decimos «toda» es porque la aprovecha de lo lindo): gráficos asombrosos, efectos especiales de última generación, un modelado 3D impresionante, un flujo de cuadros por segundo increíble, una velocidad pasmosa... Olvídate de *Virtual On,* de los lentos y aburridos *MechWarrior* e incluso del no-está-del-todo-mal *Armored Core. Gun Griffon* se parece a *Armored Core* en cuanto a velocidad, aspecto e idea general, pero éste llega mucho más lejos. ¿Quién ha dicho que un robot enorme tenga que ser lento y pesado? Los de *GG* son pesados, pero nada lentos. Corren por la tierra como coches de carreras propulsados con gas natural y surcan los cielos con la movilidad de un Harrier (aunque con una autonomía muy pobre, que los obliga a aterrizar enseguida para reponer propulsión).

Misiones variadísimas —localiza y destruye, busca y protege, encuentra y trae, etc.—, escenarios de lo más variopintos, compañeros de escuadrón, mensajes de voz por radio de tu equipo, algunos toques de estrategia, la posibilidad de hacerte con piezas y armas nuevas para tu cacharro... A *Gun Griffon* no le falta de nada. No le pierdas la pista, porque es de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora para PS2. *Armored Core 2* lo va a tener más que difícil para superar esto. ■



LO MEJOR
- Gráficos inmejorables y con una animación alucinante.
- ¡60 cuadros por segundo en alta resolución!
- Misiones, armas y robots supervariados.

LO PEOR
- A veces, con los efectos de humo, se pierden algunos *fps*.
- ¡La versión que tenemos está todavía en japonés! Aún no entendemos demasiado el argumento...
- Es tan bueno que, quizás, *Armored Core 2* se quede pequeño cuando salga...

PREVIO AVISO
Si te gustan los juegos ultrarrápidos con robots y armas muy contundentes, *Gun Griffon Blaze* te hará muy, muy feliz. Es la repera.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

peludo/malhumorado/apestoso/halitosis/náuseas

Distribuidor: Konami
Fabricante: Universal Interactive Studios
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

The Grinch

POR FIN UN JUEGO QUE TE DEJA SER REALMENTE MALEDUCADO CON LA GENTE Y ARRUINAR SUS NAVIDADES ¡BIEN!

REGALITOS



Para hacer que las retorcidas fantasías navideñas del Grinch se hagan realidad y traigan la infelicidad universal para todos, tendrás que destruir hasta el último regalo de los whos.

EL ENEMIGO



¿Estos niños tan monos son el enemigo? No puede ser... pero lo son. El Grinch está en contra de todo lo que sea bueno y bonito, así que aléjate de estos mocosos.

Es un monstruo verde y peludo que huele un poco, tiene mal aliento y al que le gustan los huevos podridos.

Tras sufrir una terrible campaña de desprestigio, las buenas gentes de Who-ville (los whos) lo marginan, lo exilian y lo fuerzan a vivir completamente solo en una gélida cueva a varios kilómetros de distancia. Tiene todo el derecho a estar furioso con la especie humana. Y lo está. Así que conspira y confabula, y se le ocurre un plan para dar la espalda a la gente de la ciudad. Aquí es donde tú te haces con el control.

Aunque de entrada *The Grinch* puede parecer un juego de plataformas en 3D, pronto se desvanece cualquier ilusión al respecto. Hay una parte de plataformas, pero no es la piedra angular del juego. De hecho, no hay objetivo alguno; destruirás regalos de Navidad para acceder a subjuegos, caminarás de puntillas para no despertar a policías durmientes y recogerás planos para crear extraños —y la mayoría, malolientes— inventos.

Lo que llama la atención de *The Grinch* es que hay que ser infatigablemente malo. Al fin y al cabo, tú eres el villano, así que tienes que hacer las cosas malas.

Cuando llegas a la ciudad por primera vez, te pones a aplastar los regalos de Navidad de los más pequeños y haces rebotar por ahí a los pobres retoños, empujándolos con tu peluda barriga cuando tratan de abrazarte. Con una banda sonora festiva y peculiar de fondo, la partida acaba convirtiéndose en una simpática experiencia.

Por el momento, el motor del juego parece estar muy logrado y los gráficos, estilizados y con un aspecto de dibujos animados, consiguen crear la atmósfera necesaria. Las animaciones también son estupendas, tanto las del torpe y

«Lo que llama la atención del juego es que hay que ser infatigablemente malo»

rezongón Grinch, como las de Max, el perrito que le acompaña. Pulsa Select en cualquier momento y podrás controlar a Max en vez de al Grinch. Resulta muy útil para poder acceder a zonas en las que el Grinch no cabe y para distraer a lugareños problemáticos, como adolescentes que tiran bolas de nieve o policías con pistolas que te dejan helado. En pocas palabras, *The Grinch* va por el buen camino para convertirse en un juego inventivo y original. Toma prestados elementos de juegos de plataformas, puzzles, aventuras y *shoot 'em up*, y los combina de un modo totalmente novedoso. No lo perderemos de vista.



PARAÍSO INVERNAL

Bienvenido al centro de Whoville. Hay unos 15 escenarios diferentes dentro del juego, e irás saltando de uno a otro para tratar de recoger los planos que necesitas.

LA MOSCA

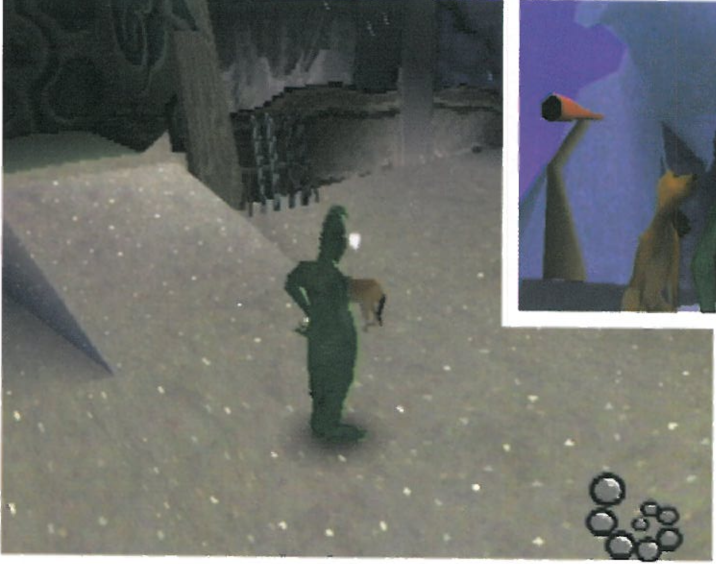


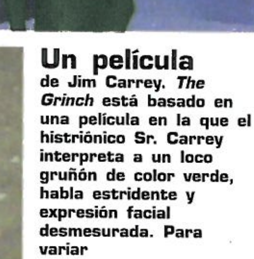
Esta extraña especie de mosca (en realidad se trata de un globo ocular gigante con alas) no dejará de picarte hasta que le envíes tus verdes y apestosos gases estomacales. Retorcido, ¿eh? Sin duda.

ASÍ ES LA VIDA

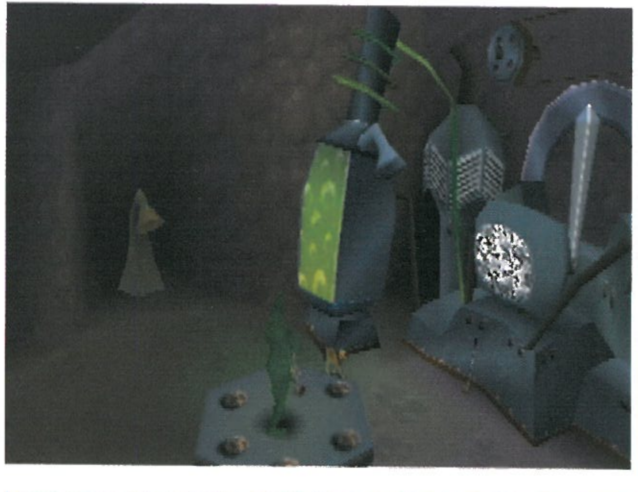


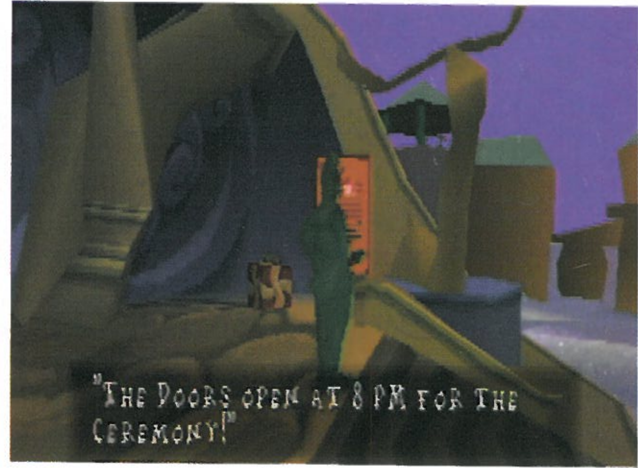
Éste es el indicador de vida del Grinch. Se vacía por todo tipo de causas, como el cariño que te muestran los desconocidos o las bolas de nieve que te lanzan los traviesos adolescentes.





Un película **de Jim Carrey. *The Grinch* está basado en una película en la que el histriónico Sr. Carrey interpreta a un loco gruñón de color verde, habla estridente y expresión facial desmesurada. Para variar**

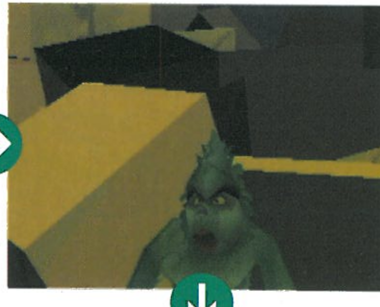




EXPEDIENTE GRINCH VERDE QUE TE QUIERO VERDE







El Grinch, como suele pasarle a los tipos verdes y peludos, es un individuo amargado y vengativo como pocos. Pero en honor a la verdad, el rechazo que le profesa la población de Who sólo es la mitad de la historia. Y es que el Grinch ha diseñado toda una gama de inventos para ser él quien dé la espalda a los whos, arruine sus Navidades y ponga al mundo en su sitio (desde su punto de vista). Por desgracia, todos los planos de sus inventos salen volando al volcar las cajas que los contienen, así que tu primera tarea, además de aplastar los regalos de los whos, será la de recuperar los planos y construir los inventos en tu escondite. Y tú que creías que nunca volverías a ver en acción a un pulpo escalador...







LO MEJOR

- Jugabilidad ingeniosa
- Buena caracterización
- Objetivos extraños

LO PEOR

- Fácil para los mayores
- En ocasiones repetitivo
- Tareas largas

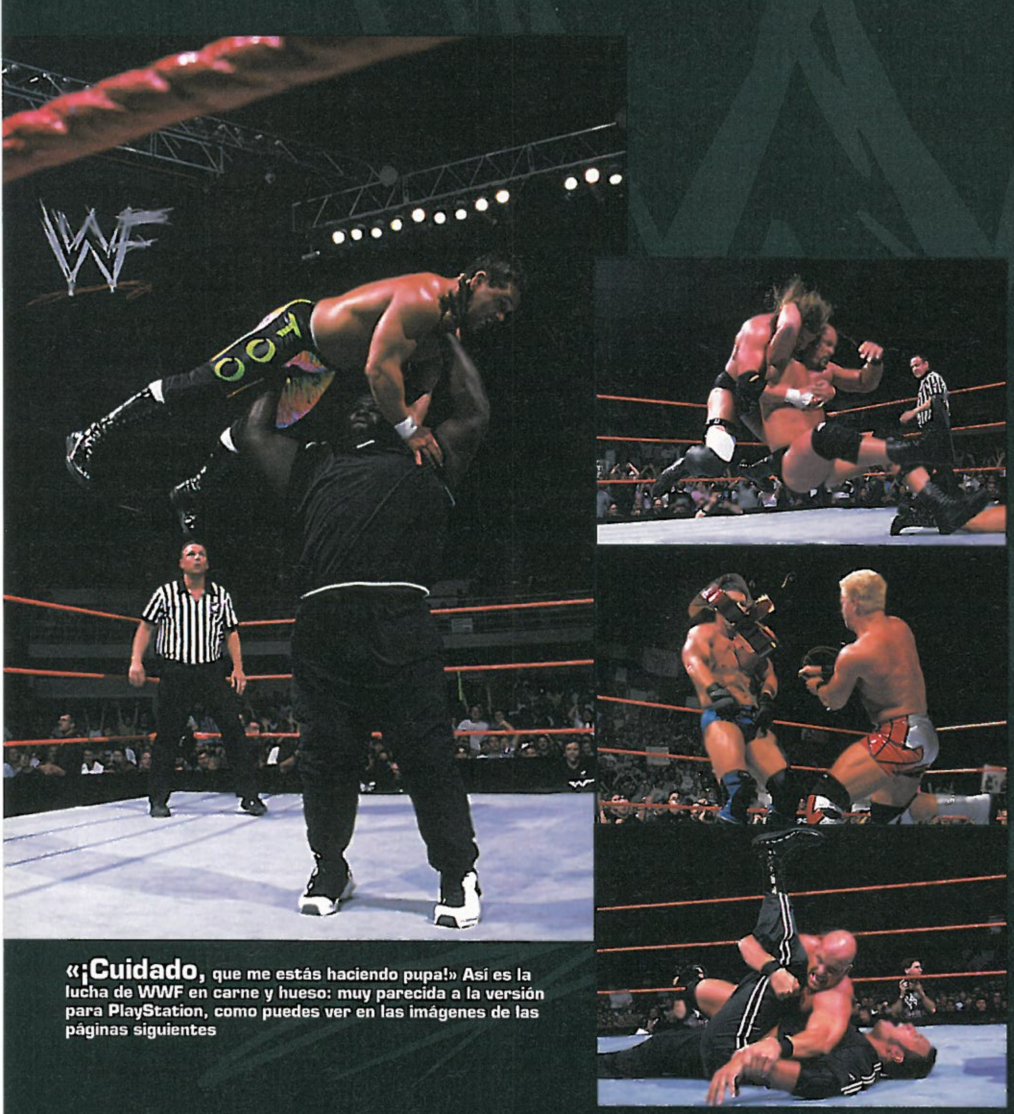
PREVIO AVISO

Debería ser bueno para echarse unas risas y sin duda tendrá éxito también entre los más pequeños gracias la mezcla de gráficos tipo dibujos animados, humor gamberro pero amable y poéticas voces en *off*. Un juego para todas las edades, esperamos.

Distribuidor: Proein
Fabricante: THQ
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

WWF Smackdown 2

LOS HOMBRES DE LOS PANTALONES CORTOS HAN VUELTO. Y ESTA VEZ CON NUEVOS ESCENARIOS.



«¡Cuidado, que me estás haciendo pupa!» Así es la lucha de WWF en carne y hueso: muy parecida a la versión para PlayStation, como puedes ver en las imágenes de las páginas siguientes



Entre los aficionados a los videojuegos circula una teoría. O circulaba hasta ahora, como enseguida verás. Esta teoría dice lo siguiente: los títulos de lucha libre son muy populares porque los críos son impresionables y piensan que un videojuego puede recoger el atractivo, el sexo y la teatralidad barata de los espectáculos de lucha libre de la tele. Con la idea de encontrar todas esas historias salaces, rivalidades de culebrón y peleas gloriosamente extravagantes (sí, hay algunas peleas), corren a su tienda favorita y compran cualquier cosa que exhiba la licencia WWF (o ECW, claro).

Aunque puede ser cierto que los aficionados a la lucha libre son un poco bobos (al fin y al cabo, no les importa mirar esa porquería de programas), cuando THQ se quedó con la licencia de WWF que tenía Acclaim, la idea de que los simuladores de este deporte no valen nada quedó seriamente rebatida.

Lo que echó por tierra esa teoría fue que *WWF Smackdown*, el videojuego desarrollado por THQ, resultó ser un título de lucha libre muy bueno. Un título buenísimo, en realidad. Mientras que *War Zone* y *Attitude* se limitaban a reproducir el aspecto teatral de la lucha libre estadounidense, *Smackdown* fue un poco más allá. Sin abandonar la usual combinación de luchadores, modos y opciones, introdujo más rapidez en la acción, perfeccionó el diseño de los movimientos y añadió algo esencial: una violencia más realista. El resultado no fue un mero simulador de lucha libre, sino un *beat 'em up* de calidad. Un videojuego como el que estabas esperando tras hacer polvo tu disco de *Tekken 3*. *Smackdown*, que continúa siendo un superventas (lleva vendidos más de 250.000 ejemplares y pronto se incorporará a la serie Platinum), estaba condenado a generar una secuela.

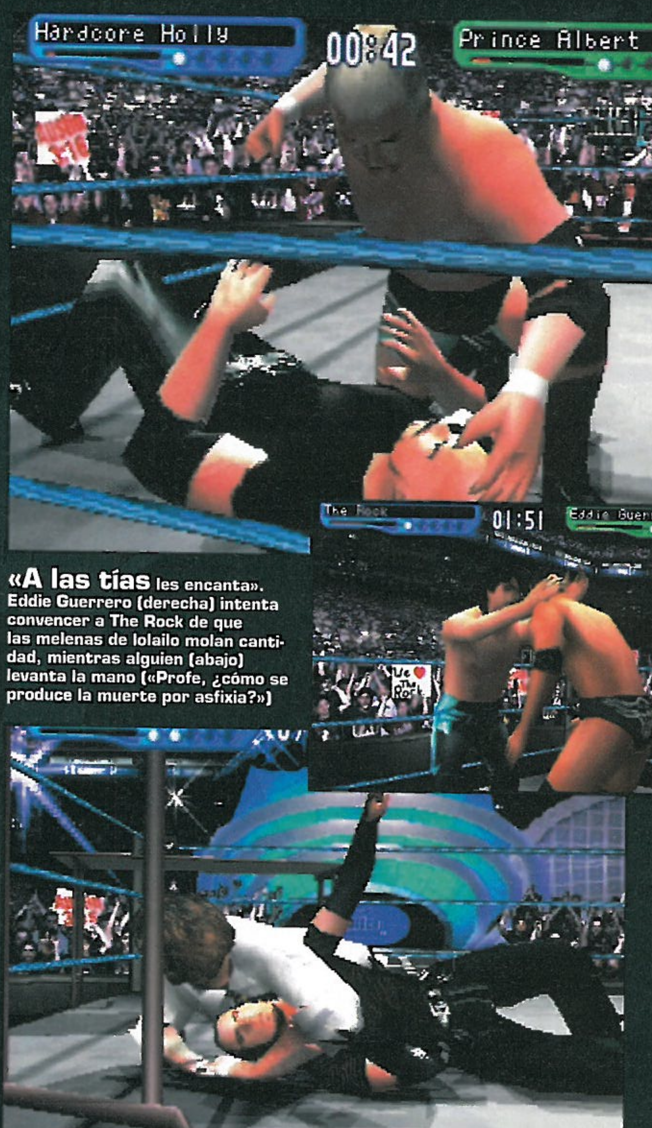
Pero lo que no sabía nadie hasta ahora era cómo pensaba

«A juzgar por la pinta, la idea básica es: más, más y más»

enfocar THQ la continuación: *Smackdown 2 Know Your Role*. A juzgar por la pinta de la versión preliminar que hemos manejado, la idea básica es: más, más y más. Hay más luchadores (50, entre ellos bastantes mujeres perfectamente capacitadas para derrotar a los tíos), más movimientos, más ángulos de cámara, más opciones y peleas especiales y más dolor. Sí, sí: mucho más dolor.

En *Smackdown 2* salen todos tus luchadores favoritos: The Rock, Stone Cold, Trish Stratus y Mr. Ass, por supuesto. Y vuelve a aparecer el mismísimo Míster WWF, Vince McMahon, aunque sigue siendo un misterio por qué al dueño de la Federación de Lucha Libre le gusta contemplar cómo su imagen poligonal recibe una buena zurra en su escuálido trasero. Cada luchador tiene sus

¡Vamos todos! Terapia de grupo al estilo WWF. Si no tienes claro a quién hay que atacar, fíate del indicador de colores (izquierda)



«A las tías les encanta». Eddie Guerrero (derecha) intenta convencer a The Rock de que las melenas de lolailo molan cantidad, mientras alguien (abajo) levanta la mano («Profe, ¿cómo se produce la muerte por asfixia?»)

movimientos característicos, como los deportistas reales (una demostración clarísima de que la realidad imita a los videojuegos: ¿podría haber pasado sin títulos del estilo de *Tekken* o *Street Fighters*?).

Como habrás imaginado, en *Smackdown 2* hay más opciones y modos de los que uno es capaz de controlar. Puedes optar entre una pelea tipo Ladder (agarras una escalera de mano, la colocas en el cuadrilátero, trepas por ella y agarras el cinturón a la vez que intentas esquivar los golpes que tu contrincante te arrea con su cinturón o con su escalera), una pelea tipo Cage (empiezas dentro de una jaula, sales y ganas) u otra tipo Hell In A Cell (empiezas en una jaula sobre la cual te puedes encaramar); puedes utilizar ataúdes y mesas, y puedes participar en las tradicionales competiciones conocidas como El Rey del Ring, Superviviente y Royal Rumble (consulta el apartado «Opciones especiales»). De hecho, cuantos más son los luchadores que participan en la pelea, más posibilidades hay de machacar a la gente.

Aquí es donde cobra importancia el modo Season. Escoges un luchador, o creas uno en el modo Create a Superstar, y le haces ganar tantos títulos como puedas (hay muchos), para que se convierta en un campeón de WWF. Aparte de crear un luchador, también puedes crear un entrenador y tener todo un equipo de púgiles, con lo que se añade un ligero toque de gestión en la WWF.

No obstante, aunque este tipo de opciones van muy bien para prolongar la duración del juego, no son demasiado extraordinarias y no aportan nada que diferencie esta versión de los demás títulos del género. Donde *Smackdown* empieza a demostrar su categoría —y lo que lo convierte en uno de los títulos de lucha más apasionantes de este año, al nivel de *Tekken Tag Tournament*— es en los ángulos de cámara. La cámara se mueve de forma magnífica en los enfrentamientos uno a uno, ya que se acerca a la escena para enfocar una paliza especialmente letal y se vuelve a alejar cuando The Rock o quien sea logra zafarse de su rival, se coloca detrás de él y lo agarra con una llave especial. Las cámaras actúan como en la tele, ▸

LAS OPCIONES ESPECIALES

En *Smackdown 2* hay muchas maneras de arrearle palizas al personal. Lo más divertido siguen siendo los combates uno a uno y los *tag* (donde los luchadores pueden intercambiarse), pero la opción Special y el modo Exhibition te ofrecen posibilidades más extravagantes...

CAGE
Una jaula rodea el ring. Para ganar tienes que trepar por las paredes y salir. Pero siempre hay alguien que intenta impedírtelo, así que tienes que darle una buena patada para tener tiempo de escalar y saltar fuera. Parece que a los luchadores de la WWF no se les da demasiado bien trepar, porque se mueven con la gracia y la velocidad de elefantes perezosos.



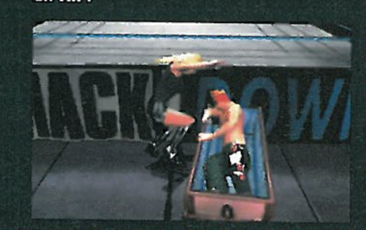
TABLE
Cada uno tiene una mesa. Puedes arrearle al otro con el mueble, lo que evidentemente duele un poquito (pero no más que un sencillo gancho en plena mandíbula). Básicamente, tienes que pegarle una paliza a tu rival, subirlo a la mesa y romper su espalda y el mueble al mismo tiempo. Precioso, aunque un poquitín raro.

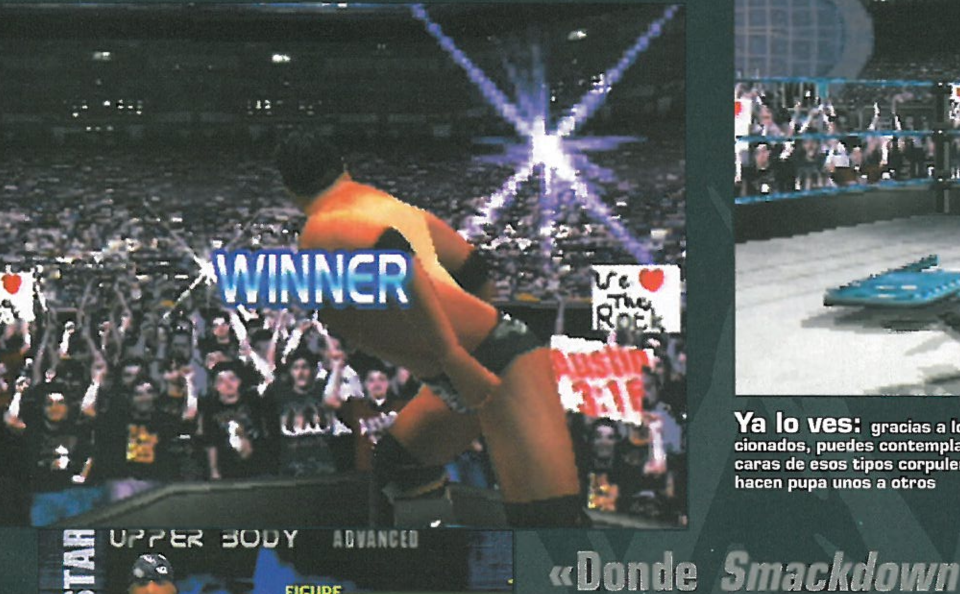


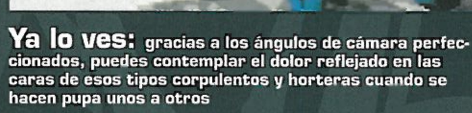
HELL IN A CELL
Empiezas a jugar metido en una jaula. Eso ya nos suena. Pero esta vez hay que salir a martillazos. Una vez fuera, empiezas a trepar hasta lo alto de la jaula, y una vez allí empiezas a liarte a mamporros. ¿Por qué? Es difícil de decir, pero lo cierto es que lanzarse desde lo alto sobre la gente es la mar de divertido.



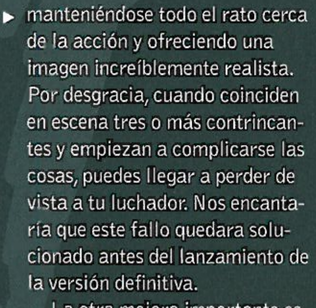
CASKET
Esta opción es un poco siniestra. En el cuadrilátero hay un ataúd. Tienes que atacar a tu rival, usando el ataúd si lo deseas, y de vez en cuando meter a tu oponente dentro de la caja. Cuando tu rival haya recibido el justo castigo por todos sus pecados, lo dejas dentro y la tapa se cierra automáticamente sobre él. RIP.







Ya lo ves: gracias a los ángulos de cámara perfeccionados, puedes contemplar el dolor reflejado en las caras de esos tipos corpulentos y horteras cuando se hacen pupa unos a otros



Vestidos para luchar: el estilo *heavy metal*, con esas chaquetas tan bonitas, triunfa en los círculos de *Smackdown*

«Donde *Smackdown* empieza a demostrar su categoría es en los ángulos de cámara»

manteniéndose todo el rato cerca de la acción y ofreciendo una imagen increíblemente realista. Por desgracia, cuando coinciden en escena tres o más contrincantes y empiezan a complicarse las cosas, puedes llegar a perder de vista a tu luchador. Nos encantaría que este fallo quedara solucionado antes del lanzamiento de la versión definitiva.

La otra mejora importante es la gran violencia de *Smackdown 2*. Los puñetazos, las patadas, las caídas y las llaves, además de ser más veloces, son extraordinariamente precisos ya que los púgiles se caen al recibir un golpe, la cabeza se les va para atrás y los hombros se estampan contra la colchoneta. Y todo tiene pinta de doler mucho. Cuando esos pobres tipos reciben una patada en los cataplines, les duele como tiene que doler una patada en los cataplines. Les duele tanto que se quedan sin respiración y las lágrimas empiezan a correr por sus mejillas. Los pobrecitos pegan un respingo y empiezan a retorcerse.

En resumen, está clarísimo que han recibido una señora patada.

El último problema que hemos advertido en esta fase del desarrollo afectaba ya a la primera versión: es la forma en que se mueven los luchadores por el cuadrilátero, especialmente cuando se enfrentan a más de un rival a la vez y tienen que atacarlos por turnos.

La verdad es que este problema queda solventado en parte gracias a la opción indicadora, a base de colores y una flecha que permite distinguir el luchador al que tienes que pegar.

Pero Rock y el resto de la pandilla siguen moviéndose con algo de rigidez en ocasiones, como si no fueran conscientes de que están en mitad de una violenta pelea.

Si THQ es capaz de resolver estos pequeños fallos, *Smackdown 2 Know Your Role* podría convertirse en el primer simulador de lucha libre que alcanza un 10 sobre 10. Y *PSMag* habrá sido la primera en hablarte de él. ■





LO MEJOR
- Ángulos de cámara
- Gráficos mejorados
- Violencia extrema

LO PEOR
- Es lucha libre
- Muchas caras se repiten
- El modo Season es confuso

PREVIO AVISO

Es el mismo juego, sólo que mejorado. Los gráficos, la acción, la IA y las opciones han sido perfeccionadas, lo que convierte a *Smackdown 2* -que de hecho ya estaba predestinado a convertirse en un líder de ventas- en una opción muy interesante. No te lo pierdas.



Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

ISS

YA NO ES NI *2000* NI *MILLENNIUM*, Y CARECE TANTO DE *EVOLUTION* COMO DE PRO... ¿SE HAN PASADO CON LOS RECORTES?

VISTA LIMITADA



Puedes configurar el ángulo de cámara para ajustarlo a tus exigencias visuales, pero la posición por defecto de la cámara es demasiado cercana y lateral. Ideal para cuando quieres desplegar juego pero de poca ayuda cuando estás tratando de chutar.

LOS GRÁFICOS



Aunque no son ni de lejos lo mejor de la saga, no por ello *ISS* deja de ser un juego de fútbol muy fluido. La excepción nos la encontramos cuando los jugadores tratan de girar de golpe o hacen una entrada: la animación tiene poco de ídem.

EL SABER NO OCUPA LUGAR



Saber dónde están tus jugadores y dónde no están los contrarios es vital. Dada la vista excesivamente lateral de *ISS*, tendrás que utilizar el escáner para saber cuándo está saliendo del área tu último hombre.

CREA UNA ESTRELLA

¿No estás satisfecho con tu lista de chutadores? Pues hazte uno. No tienes más que cambiar las puntuaciones de sus estadísticas hasta crear el tipo de jugador que sería el mejor de cualquier alineación de no importa qué equipo.



GENIALIDADES Y CAÍDAS

El *stick* analógico te permite ejecutar giros de fantasía y confiere a tus jugadores estrella genialidades especiales, como saltar para esquivar una entrada, pases al hueco y voleas por encima del portero. Los pases al primer toque están a la orden del día.



Desarrollado por el equipo de Konami responsable del *ISS* para N64, este nuevo título contrasta sobremanera con *ISS Pro Evolution*.

A partir de un planteamiento completamente distinto hacia los videojuegos de fútbol, Konami ha intentado crear un título tan accesible como *FIFA*, pero que hace movimientos de pase dignos de la selección brasileña que ganó la Copa del Mundo en 1970.

Astutos pases al hueco y pícaros sombreros se combinan con pases rasos y fáciles para generar ataques fluidos que a menudo acaban con incidentes en boca de gol. La jugabilidad está enfocada a ofrecer emociones arcade y se basa más en bravuconadas ofensivas que en astucias tácticas.

Una nueva mejora en la serie: la versión acabada será también el primer *ISS* que cuente con nombres reales de equipos y jugadores. Y es que Koanmi se ha dado cuenta de que no puede competir con *FIFA* sólo en la jugabilidad.

Esta versión es algo así como un apaño provisional hasta la llegada de *Pro Evolution 2* el próximo año. Por supuesto, el fútbol de *pinball* es ágil y divertido, pero cuesta verlo competir de tú a tú con la sublime creatividad de *Pro Evolution 2*.

«La versión acabada será la primera que cuente con nombres reales de equipos y jugadores»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Familiar estilo arcade
- Porteros casi imbatibles
- Nombres de verdad

LO PEOR
- Presentación retro
- Aire rudimentario
- Nada nuevo

PREVIO AVISO
Queremos que nos guste *ISS*, pero por el momento es como si estuviese intentando jugar con las rodillas rotas. Los controles resultan torpes y los jugadores no responden lo suficientemente rápido. Necesita mejorar, si quiere estar a la altura de las cotas fijadas por otros títulos *ISS*

Distribuidor: Proein
Fabricante: Blitz Games
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

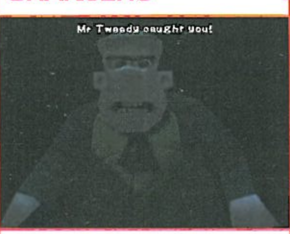
Chicken Run

¿UN *METAL GEAR SOLID* CON MUCHA PLUMA? QUIZÁ NO, PERO... ¿SERÁ ÉSTE EL JUEGO QUE CONSIGA PONERTE LA PIEL DE GALLINA?

BOTONES TONTOS

El juego muestra los botones necesarios para cada misión: una innovación que demuestra que *Chicken Run* tiene como objetivo a los más pequeños.

GRANJERO



Tonto y totalmente manazas, el señor Tweedy quiere utilizarte a ti y a tus cacareantes colegas como relleno de pastel para enriquecer a su esposa. Lo único que tienes que hacer es esquivarle a él y a sus chuchos.

SECUENCIAS

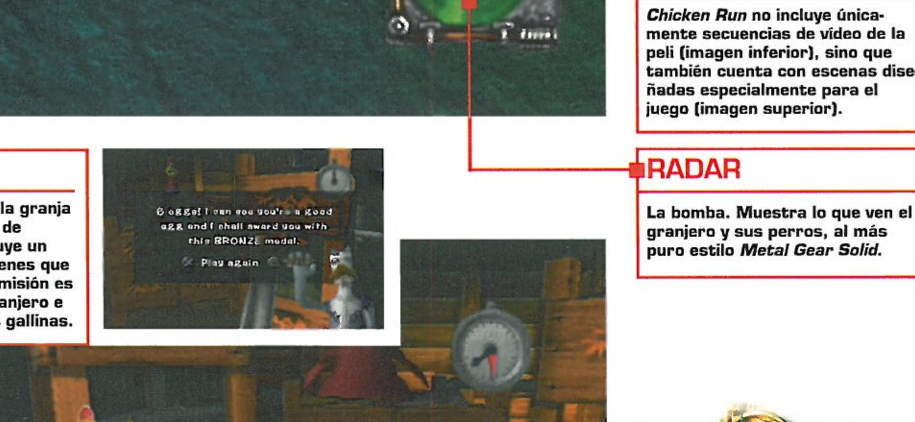
Chicken Run no incluye únicamente secuencias de vídeo de la peli (imagen inferior), sino que también cuenta con escenas diseñadas especialmente para el juego (imagen superior).

HORTALIZA ASESINA

Más que asesinar, la misión de esta simpática hortaliza es despistar, porque cada vez que lanzas una los perros atontados de Tweedy corretean tras el cebo vegetariano y se olvidan de tus pechugas durante un rato.

SUBJUEGOS

Pasearse continuamente por la granja puede resultar un poco soso, de manera que *Chicken Run* incluye un sinfín de subjuegos. En uno tienes que atrapar huevos, y en otro tu misión es disfrazarte de la mujer del granjero e intentar liberar unas cuantas gallinas.



RADAR

La bomba. Muestra lo que ven el granjero y sus perros, al más puro estilo *Metal Gear Solid*.

La película en la que se basa el juego se ha descrito muy a menudo como *La gran evasión* con gallinas. El equivalente en términos de videojuegos sería llamarle *Metal Gear Solid* con, ejem, aves de corral y mucha pluma.

Chicken Run te da el control total de Ginger, Rocky, Nick o Fetcher en su intento de escapar de los malvados granjeros, los señores Tweedy, y evitar que sus pechugas acaben convertidas en un pastel de carne.

Tienes que escurrirte por el patio de la granja, esquivando al granjero, su mujer y los perros, e intentar recoger varias piezas que te ayudarán a huir del gallinero de una vez por todas. Palos, tijeras, botas, todo te vendrá de perillas en tus numerosos y geniales intentos de huida, como disfrazar a las gallinas con las ropas de la mujer del granjero y echar a correr.

Hay muchos subjuegos en los que intentas excarcelar al máximo de plumíferas posibles en un tiempo establecido. Puedes utilizar catapultas, balancines y fuegos artificiales para mandar a tus amigos a la ansiada libertad que les espera al otro lado del cercado.

No te pierdas nuestra *review* el mes que viene. ■

«Tienes que escurrirte por el patio de la granja, esquivando al granjero»



LO MEJOR
- Dan ganas de volver a jugar
- Una licencia genial
- Diversión para todos

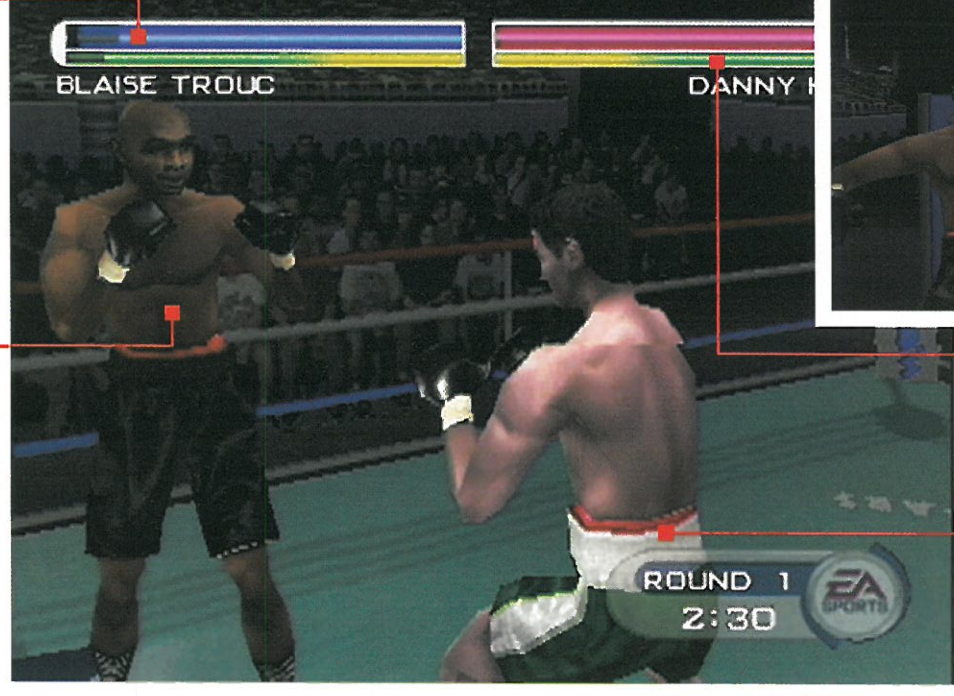
LO PEOR
- Algo simple
- Mucho deambular
- Poco original

PREVIO AVISO
Todo apunta a que *Chicken Run* será divertidísimo, especialmente para los jugadores más jóvenes. La inclusión de subjuegos inteligentes, secuencias de vídeo y metraje de la película es un buen recurso para tener enganchados a los más mayorcitos un par de horas.

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: EA Sports
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Knockout Kings 2001

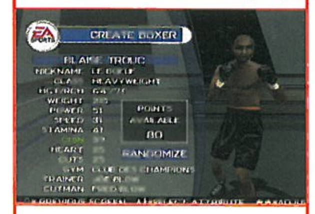
KNOCKOUT KINGS 2000 DEJÓ A LOS PURISTAS CON GANAS DE MÁS. ¿SE SUPERARÁ EA CON UN TÍTULO QUE HAGA JUSTICIA AL BOXEO?



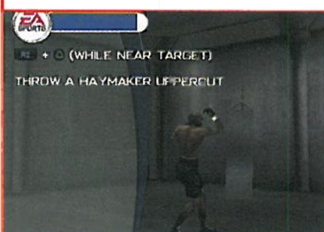
BARRA DE ENERGÍA

Esta barra indica la resistencia del boxeador a los puñetazos. Baja muy rápidamente cuando recibes golpes, sobre todo si te dan en la cabeza o te asestan un combo. Cubriéndote o recurriendo a fintas puedes volver a cargarla. Pero si tu púgil recibe tal paliza que la energía se queda en cero, seguro que termina de morros en la lona y tendrás que darle como un loco a la X para intentar que se incorpore otra vez.

EL PROTAGONISTA (TÚ)



Tú eliges al boxeador y decides su nombre, su apodo, sus características físicas y sus estadísticas. Incluso puedes seleccionar el gimnasio del que procede y su entrenador. El aspecto de los boxeadores puede modificarse fácilmente, pero en *KK2001*, siguiendo la actual línea conservadora de EA, se han incluido menos peinados ridículos. Sigue habiendo un modo de Entrenamiento interactivo, que te puedes saltar, aunque te permite ganar puntos para destinarlos a las distintas características de tu boxeador después de cada sesión.



BARRA DE POTENCIA

Esta barra equivale a la potencia del puñetazo y baja con los golpes en el cuerpo y los puñetazos fallidos. Si baja a cero ya no puedes hacerle ningún daño a tu contrincante. Por suerte, tienes la posibilidad de recuperarte en tu rincón entre asalto y asalto.

EL MALO (¡FUERAAA!)

Antes de iniciar una carrera tienes que disputar un combate no profesional contra otra joven promesa. Después intentas enfrentarte a los boxeadores que están justo por encima de ti en el *ranking*, combatiendo contra púgiles imaginarios y luego contra boxeadores reales del pasado y del presente.

LOS ESCENARIOS

Además de contar con un montón de boxeadores famosos, como Muhammad Alí y Lennox Lewis, *Kings* se sitúa en diversos escenarios imaginarios o reales, como el Caesar's Palace, el Madison Square Garden o el Wembley Arena.



K*nockout Kings 2001* es una segunda versión hiperrealista, convencida de que la simulación siempre es más interesante que las delicias del arcade.

EA ha dejado a un lado todo el espectáculo gratuito y ha introducido fintas de cabeza, mujeres boxeadoras y una presentación más elegante, además de unos comentarios muy buenos. Como es natural, la versión preliminar presenta aún algunos problemas, pero parece que recoge bien ese boxeo táctico que tanto gusta a los puristas. Las proporciones físicas de los jugadores han cambiado desde el último año, y ahora la envergadura y el peso de cada uno tienen implicaciones prácticas. Si tu envergadura es mayor puedes golpear desde mayor distancia, pero si juegas con un púgil bajito puedes acercarte mejor al contrario.

La potencia y el ritmo no bastan para ganar un combate, pero te aportan una ventaja táctica que puedes explotar con un buen trabajo defensivo. Se han abandonado aquellos «castañazos» en beneficio de unos golpes más realistas diseñados con la técnica de la captura de movimientos.

Parece un título muy interesante, pero nos reservamos el veredicto para la *review* del mes que viene.

«La potencia y el ritmo no bastan, pero aportan una ventaja táctica»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Realismo de los gráficos
- Buen simulador de boxeo
- Púgiles de categoría

LO PEOR
- Resulta algo frío
- Típico modo Evolución
- Entrenador poco activo

PREVIO AVISO

Podría ser el mejor título realista de boxeo de la historia. Si te gustan los combates estrafalarios tienes un modo Slugfest bastante tonto, pero la esencia de *Kings* está en la simulación. Te encantará si eres un gran aficionado, pero si buscas violencia menos formal preferirás jugar con *Naz*.

Distribuidor: Konami
Fabricante: Rebellion
Jugadores: Uno
Disponible: Enero

The Mummy

ANDA COMO UN EGIPCIO, O COMO UNA NANCY. TÚ SABRÁS, QUE PARA ALGO LOS PIES SON TUYOS. TODO ES POSIBLE EN EL SOMBRÍO MUNDO DE LA MOMIA...

HOYOS PROFUNDOS



No pierdas de vista estas cavidades que descubrirás en los muros: muchas esconden tesoros y otros objetos, y en otras hallarás palancas ocultas.

RECORDATORIO



Pulsa SELECT en cualquier momento y aparecerá esta pequeña barra, en la que podrás ver cuántas vidas te quedan, qué parte del tesoro has recogido ya y cuánta munición tiene el arma seleccionada.

La *Momia*: una película simplona donde las haya. Es una especie de *Indiana Jones* empapada de un toque de humor irónico y, como tal, una peli digna de ver que puede llegar a arrancarte un par de carcajadas.

Parece que Rebellion también se ha apuntado al enfoque informal al adaptar para PlayStation la licencia cinematográfica. Ni siquiera nuestro hombre, Rick O'Connell, se ha salvado: él también es carne de cañón. Con mil toneladas de piedras pendiendo peligrosamente sobre su cabeza y rodeado de la grandiosidad y amenaza de una antigua estirpe, todo ello acentuado por una banda sonora digna de la gran pantalla, Rick se patea los niveles contoneándose y enfundado en un uniforme salido directamente de una tienda del Coronel Tapioca.

Fundamentalmente, *The Mummy* es un juego muy del estilo de *Tomb Raider*, con un montón de exploración, búsquedas de tesoros y muchos muertos. Contiene todos los elementos básicos: controles para saltar, trepar y deslizarse, una especie de ráfaga con volteo incluido que mantiene a tu hombre a salvo de cualquier posible percance y un botón para poder examinar lo que te rodea con más detalle. Incluso el sello distintivo de Lara: disparar con ambas manos.

Sin embargo, ahí terminan las similitudes. El motor del juego funciona de una forma diferente: es bastante más rápido y puedes recorrerte los niveles con una velocidad decente. El entorno también es más agobiante: nunca sabrás qué tipo de mamotreto envuelto en vendas andrajosas te aguarda en la esquina siguiente para arrastrarte al mundo de los muertos.

La resolución de puzzles es, definitivamente, el plato fuerte y, aunque la mayoría se basan en la técnica «pulsar-el-botón-para-abrir-la-puerta», el método que tendrás que seguir es, en muchas ocasiones, un tanto inusual. No te creas que es fácil encontrar los dichosos botones secretos: para conseguirlo, te sorprenderás a ti mismo empujando estatuas, toqueteando mosaicos y utilizando antorchas encendidas para activar paneles que pondrán al descubierto objetos ocultos o el camino a seguir. Los gráficos están muy bien, aliñados con un montón de jeroglíficos y antiguas esculturas egipcias que adornan las tumbas. Los personajes tampoco están nada mal y seguro que conseguirás reconocer a los de carne y hueso que viste en la gran pantalla. Nuestro único tirón de orejas para los gráficos es que la distancia de trazado es minúscula. Vale, igual lo hacen para crear tensión, pero sospechamos que es una artimaña para conseguir que la frecuencia de imágenes por segundo se mantenga inalterable. Sin embargo, *The Mummy* pinta muy bien: nuestra *review* completa del mes que viene te quitará las vendas de los ojos. ■

> **«*The Mummy* es un juego muy del estilo de *Tomb Raider*»**



BENDITA ANTORCHA

El objeto básico del equipo de Rick es su antorcha. Se puede utilizar para iluminar el camino, para descubrir objetos ocultos y zonas secretas y para encender paneles que te regalarán vidas adicionales.



¿Lara qué? ***The Mummy*** **es un juego de acción/aventura en 3D ambientado en un entorno de tumbas antiguas. Mmm, te suena de algo, ¿verdad?**

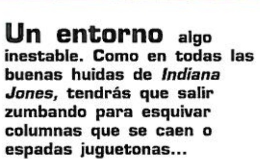
¿ALGUIEN TIENE FUEGO?



Estos recipientes llameantes no son sólo decorativos. Proporcionan fuego a la antorcha de Rick, que se mantiene prendida durante un tiempo limitado antes de apagarse. Una buena idea es ir tomando nota mental de dónde se encuentran, o nuestro héroe terminará con una fractura nasal, cortesía de un simpático muro de ladrillos.

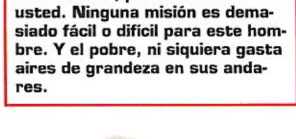






Un entorno algo inestable. Como en todas las buenas huidas de *Indiana Jones,* tendrás que salir zumbando para esquivar columnas que se caen o espadas juguetonas...

HÉROE CASERO



Rick Connell, para servirle a usted. Ninguna misión es demasiado fácil o difícil para este hombre. Y el pobre, ni siquiera gasta aires de grandeza en sus andares.



LO MEJOR
- Desenfadado
- Buen aspecto
- Buen ritmo

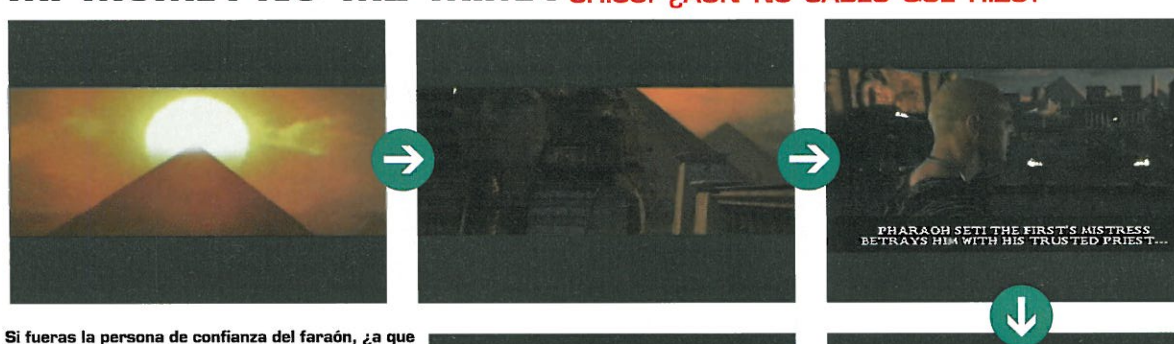
LO PEOR
- Mini distancia de trazado
- Animaciones «caprichosas»
- Curiosos andares

PREVIO AVISO

De momento, parece que la diversión está asegurada, aunque con algún que otro fallo. Hay algunas dudas sobre lo repetitiva que puede terminar resultando la jugabilidad, ya que lo único que tendrás que hacer es patearte los niveles de acá para allá, abrir puertas y cargarte a la peña. El juicio, el mes que viene

MI MOMIA NO ME MIMA

PARECE QUE IMHOTEP NO FUE UN BUEN CHICO. ¿AÚN NO SABES QUÉ HIZO?





Si fueras la persona de confianza del faraón, ¿a que no te dedicarías a tontear con su mujer? Pues eso es exactamente lo que Imhotep, el Gran Sacerdote de Osiris, se dedicó a hacer. El flirteo llegó a oídos del gran jefe, y a Imhotep no le quedó más remedio que comerse el marrón de la forma más desagradable posible. Fue llevado a la antigua ciudad de Hamunaptra, envuelto en vendas y enterrado vivo en un sarcófago lleno de escarabajos carnívoros con el estómago vacío. Le chuparon toda la sustancia, pero Imhotep no la palmó: al contrario, sigue más o menos vivo. Condenado a pasarse toda la eternidad como un muerto viviente más, el pobre no alberga ninguna esperanza de alcanzar el reposo eterno. Entonces, va un grupo de aventureros y no se le ocurre nada mejor que despertarle de su siesta...

REPORTAJE

SÓLO FÚTBOL



LA SAGA *FIFA* SIGUE LIDERANDO LA COMPETICIÓN (COMO MÍNIMO EN VENTAS), PERO CON LA NUEVA TEMPORADA FUTBOLÍSTICA LLEGAN UN MONTÓN DE ASPIRANTES AL TRONO...

FIFA 2001

LOS INDISCUTIBLES CAMPEONES COMERCIALES VUELVEN DE NUEVO A LA CARGA

Oportunidades de derrocar a *FIFA 2000*
4/6 – Las ventas se dispararon por ser su última aparición para PlayStation 1



El que mueve los hilos
Frank Sagnier



Vicepresidente comercial en Europa
«*FIFA 2001* será el mejor juego de fútbol de la historia.»

Entre bastidores

Pedigrí

Los motores de los juegos *FIFA* han sido calumniados desde su aparición. De hecho, el carácter «formulista» de su propuesta ha sido el aspecto que más críticas ha levantado, aunque estas deficiencias no han conseguido hacer mella en su aplastante éxito comercial. *FIFA* es bien conocido por todos los retoques y mejoras superficiales que acompañan a cada nueva reencarnación del juego. EA no ha tenido reparos en sacar título tras título hasta exprimir hasta la última gota de la serie. No cabe duda de que los desarrolladores no tienen tiempo suficiente para hacer más que puros cambios cosméticos si se ven obligados a sacar un título nuevo cada seis meses.

Nuevas incorporaciones

Al igual que el resto de juegos *FIFA*, éste también nos obsequia con más de lo mismo. De todos modos, se han llevado a cabo algunas mejoras reales en la jugabilidad, como la incorporación de movimientos de reacción para contrarrestar las jugadas del oponente y un sinfín de opciones diseñadas para mejorar la profundidad del juego. Hay más ligas que nunca, un sistema de ascensos y descensos que alarga la vida del título y jugadores que muestran diferentes grados de apremio en función de su posición en el campo. Por ejemplo, un defensor que esté cerca de su portería pateará la bola para alejar el peligro del área. Fíjate también en las nuevas escenas de vídeo y en el mayor número de animaciones capturadas que se han incluido para conseguir transmitir las refriegas del fútbol moderno.

Datos

Distribuidor:	Electronic Arts
Fabricante:	EA Sports
Jugadores:	De uno a ocho
Disponible:	Sí



¿Y la calidad de sus estrellas?

Como era de prever, *FIFA* llega con un montón de estrellas. La mayor parte de los movimientos capturados pertenecen al famoso —aunque ya veterano— jugador alemán Lothar Matthaus. Además, en una intensa sesión de alto nivel celebrada en Holanda, el valencianista Mendieta, el inglés Paul Scholes y el francés del Arsenal, Thierry Henry, se sumaron a otras estrellas europeas para ponerse pelotas de ping-pong en las articulaciones y contribuir al realismo y disfrute del juego (véase noticia en *PSMag 46*).



Un jugador del Manchester United mostrando su pectoral adhesivo

¿Permiso de trabajo?

FIFA tiene permiso para utilizar el aspecto y el nombre de casi todos los jugadores. *FIFA 2001* cuenta con 17 ligas importantes, incluyendo la liga de las estrellas de nuestro país, la Serie A italiana, la Premier League inglesa y la Bundesliga alemana. ¡Tienen hasta los patrocinadores oficiales de las camisetas! EA, en una iniciativa que quizá sea ir un poco demasiado lejos, ha incluido bandadas de pájaros que sobrevuelan el campo. Mediante las capturas de movimientos ha hecho que los pájaros hagan sus necesidades en tiempo real encima de algunas de las más rutilantes estrellas futbolísticas, que aguantan hasta el final del partido con una diminuta caca de ave resbalando por su camiseta.



FIFA siempre se ha basado en marcar goles, y la última entrega no es una excepción



Vale la pena ver
Los movimientos de reacción



Por primera vez en un juego de fútbol para PlayStation, podrás contrarrestar conscientemente las acciones de tu adversario apretando un botón y esquivar así las «atenciones» de un defensor en plena caza. La gente de *FIFA* nos vende esta característica como el aspecto que supondrá la supremacía de *FIFA 2001*. Ya veremos...





¡A por todas! Gráficos estupendos y detalles asombrosos pero, ¿es suficiente?

Análisis

Aciertos
- ✔ Licencias oficiales de clubes y jugadores
- ✔ Ascensos y descensos
- ✔ Movimientos de reacción

Fallos
- ✔ Basado en un motor muy conocido aunque fiable
- ✔ Otro *FIFA* más
- ✔ Sólo cambios superficiales

Predicción: Campeones

Parece que siempre acaban ganando a pesar de su rígido estilo de juego. Han realizado mejoras muy necesitadas encaminadas a reforzar el equipo. *FIFA 2001* es todo lo cerca que EA estará nunca de *ISS Pro Evolution* en PlayStation 1 (lo mejor, probablemente, en el reinado gris).

ISS 2000

CAMBIO TOTAL DEL PERSONAL RESPONSABLE DEL JUEGO JUSTO ANTES DE LA NUEVA TEMPORADA.

Oportunidades de derrocar a *FIFA 2000*
8/1 Intuitivo, fácil de dominar, fantástico y, ahora, con licencia



El que mueve los hilos



Katsuya Nagae



Vicepresidente ejecutivo del departamento de software

«Se trata de una filosofía diferente... el juego está dirigido a todos los aficionados al fútbol.»



Vuelve a ponerte en forma. En *ISS 2000* tú escoges el estado de ánimo de tus jugadores y seleccionas los onces más extraños desde que el abuelo Robson entrenase al Barça



Entre bastidores

Pedigrí

Los títulos *ISS* anteriores los produjo KCET, la casa desarrolladora de Konami en Tokio, y podría decirse que son los mejores juegos de fútbol que se han hecho nunca. *ISS* sigue siendo el baremo con el que se mide al resto de juegos de fútbol en términos de longevidad y jugabilidad, aunque no en ventas. A pesar de ciertas críticas inmerecidas y su falta de licencia, *Evolution* ofrece al usuario una impresionante gama de movimientos y evita los típicos defectos comunes en estos juegos, como las jugadas infalibles para meter gol. Pero *ISS 2000* no es una secuela, al menos no de un juego PlayStation. Se trata de la primera conversión de la popular pero limitada versión para N64 de Konami. Afortunadamente, los fans de *Pro Evolution* pueden estar tranquilos, ya que está previsto que *Pro Evolution 2* salga en marzo de 2001.

Datos

Distribuidor:	Konami
Fabricante:	KCEO
Jugadores:	De uno a cuatro
Disponible:	Sí

Nuevas incorporaciones

Bueno, para empezar, los nuevos desarrolladores son una de ellas. Y no se trata de un simple cambio cosmético. *ISS 2000* es mucho más arcade que sus predecesores para PlayStation, y su jugabilidad está basada en la filosofía de «agarra el mando y juega». Antes de empezar el partido, puedes escoger el estado de ánimo de tus jugadores y sus habilidades, en vez de tener que apañártelas con las cartas que te haya reservado el destino. Es preocupante que el nuevo *ISS* se parezca tanto a las anteriores entregas (algo más pobres) de la saga de KCET.

¿Y la calidad de sus estrellas?

El equipo de *ISS 2000* no se ha visto reforzado por ningún «artista invitado», así que deberemos seguir conformándonos con los insulsos comentarios con que ya nos obsequiaba el antiguo equipo de comentaristas de *Pro Evolution*. Aún así, afortunadamente se han librado —esperemos que definitivamente— de algunas de esas frasecitas que hacían hervir la sangre. KCET ha capturado los movimientos de estrellas de la liga japonesa, que a su vez está decayendo en calidad y popularidad. Hmm...

¿Permiso de trabajo?

Ahora las buenas noticias. Tras el estrepitoso fracaso de *Pro Evolution* a la hora de igualar las ventas de *FIFA*, Konami finalmente ha decidido rascarse el bolsillo para hacerse con la licencia para reproducir los nombres y la imagen de futbolistas reales. Se supone que esto ayudará a animar las ventas. Como consecuencia igualmente positiva, esto significará el trágico y prematuro fin de la floreciente carrera de jóvenes estrellas como Renaldo o Michael Owenn.

Vale la pena ver

Las excentridades por la banda



Por desgracia, la versión europea finalmente no contará con el elemento rolero de la edición japonesa, así que uno de los aspectos más destacables serán las virguerías que puedes realizar al mover la cruceta de dirección con el balón en los pies. A base de movimientos simples acabarás marcándote un hipnotizador baileoteo que engatusará a los defensores.







Acción arcade. Las frenéticas incursiones en el área enemiga sustituyen a los tejemanejes tácticos

Análisis

Aciertos
- ✔ Por fin con licencia
- ✔ Fácil de dominar
- ✔ Jugabilidad arcade

Fallos
- ✔ Una continuación devaluada de *Pro Evolution*
- ✔ Ninguna perspicacia táctica
- ✔ Nada nuevo

Predicción: Mitad de la tabla

La licencia probablemente hará que se vendan más entradas, pero la calidad de los jugadores relega la serie al mismo nivel que otras muchas opciones en el mercado. Un auténtico aspirante, pero con pocas posibilidades de acabar enviando el título al fondo de la red.

ESTO ES FÚTBOL 2

THIS IS FOOTBALL 2™

UN GRAN EQUIPO NUNCA GARANTIZA EL ÉXITO, PERO POR ALGO SE EMPIEZA

Oportunidades de derrocar a *FIFA 2000* **9/1**

El que mueve los hilos



Dominic Cahalin



Diseñador del juego
«Todo el juego va más deprisa. Lo hemos mejorado mucho.»



Datos

Distribuidor: **Sony**

Fabricante: **Sony**

Jugadores: **De uno a ocho**

Disponible: **Sí**

Campeones. Hay tantas ligas y torneos en los que competir que podrías morirte jugando a *EEF2* (dentro de 50 años)



Entre bastidores

Pedigrí
Esto es fútbol contaba con una excelente presentación, pero la jugabilidad era frustrante. Al juego le faltaba velocidad y el sistema de controles estaba ligeramente mal concebido. El título siempre invitaba a hacer bromas sobre el juego y, como la jugabilidad no estaba a la altura, fueron muchas las que circularon por ahí.

Nuevas incorporaciones
Ha aumentado la impresionante gama de competiciones y equipos de *EEF*. Puedes competir en cantidad de torneos, con varios niveles de dificultad, y acceder a las competiciones más complicadas. El ritmo de juego también ha mejorado y la IA ya no resulta tan ridícula. También hay una opción de liga infantil en la que unos jerseys hacen las veces de postes. Aunque se supone que no existe la opción de detener el partido un momento para tomarse un pan con chocolate...

¿Y la calidad de sus estrellas?
Sony capturó los movimientos de jugadores del Aston Villa, de la Premiership inglesa. «¡Trata de encerrar a una estrella del fútbol en un estudio durante dos semanas!», explicaba Cahalin.

¿Permiso de trabajo?
Hay tantos campos, jugadores, ligas y torneos sin licencia que se parecen tanto a sus equivalentes en la vida real, que duele y todo.

Vale la pena ver

Las ligas antiguas



Esto es fútbol 2 **te ofrece la novedosa oportunidad de jugar con equipos auténticos de los años cincuenta, sesenta y setenta, completos y con la indumentaria de verdad...**

Análisis

Aciertos
- ✔ Muchas competiciones
- ✔ Cuatro niveles de dificultad
- ✔ Mejores controles y jugabilidad

Fallos
- ✔ No resulta intuitivo
- ✔ Movimientos a prueba de torpes
- ✔ Jugabilidad un tanto de «millón»

Predicción: A segunda tras el primer encuentro. El mejor intento hasta el momento de convertirse en el juego de fútbol definitivo, pero sólo en cuanto a la impresionante cantidad de competiciones. Al juego le falta la jugabilidad necesaria para que no lo abandones antes de ganarlo todo. Más Julio Salinas que Romario.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

UN PAR DE INCORPORACIONES ESTELARES PODRÍAN CONVERTIRLO EN EL EQUIPO REVELACIÓN

European Super League

Oportunidades de derrocar a *FIFA 2000* **12/1**

El que mueve los hilos

Dave Casey



Productor
«Éramos muy conscientes de la necesidad de hacer un juego arcade y fácil de dominar.»



Datos

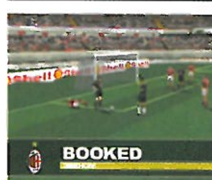
Distribuidor: **Virgin Interactive**

Fabricante: **Crimson**

Jugadores: **De uno a cuatro**

Disponible: **Sí**





El Ajax se suma a la lista de clubes que se incorporan a un juego que pretende reflejar la atmósfera de la Champions League

Entre bastidores

Pedigrí
European Super League es una secuela no oficial de *Viva Football* (*PSMag 27*, 7/10). A pesar de presentar algunas ideas originales, aquel juego estaba basado en unos controles poco fiables y en un motor de gráficos corriente y moliente. Demostró que la complejidad no puede sustituir a la jugabilidad.

Nuevas incorporaciones
Virgin ha reaccionado ante las críticas que le llovieron a *Viva Football* y ha introducido una serie de controles básicos y arcade diseñados para encauzar —y no, consentir— a los nuevos jugadores. También hay toda una serie de controles avanzados que te permiten alcanzar el virtuosismo y reducir el margen de error.

¿Y la calidad de sus estrellas?
En vez de buscar grandes nombres, Virgin se decantó por capturar los movimientos de jugadores del Barnet, un club londinense de la tercera división inglesa famoso desde hace unos años por llevar publicidad de una revista para adultos en su camiseta.

¿Permiso de trabajo?
Virgin ya ha firmado con 13 clubes europeos de primera línea, incluidos el Liverpool, el Milan y el Ajax. Y todavía está negociando con tres más, y muy importantes.

Vale la pena ver

Las celebraciones



ESL **contiene algunas de las celebraciones más extrañas que hayamos visto nunca. Cuando metes un gol, el equipo entero se vuelve completamente loco y los jugadores corren de un lado para otro como una gallina decapitada.**

Análisis

Aciertos
- ✔ Licencia de clubes y jugadores
- ✔ Buenas opciones de dificultad
- ✔ Refleja el futuro del fútbol europeo

Fallos
- ✔ Poca profundidad táctica
- ✔ No hay torneos oficiales
- ✔ Excluye a los pequeños del fútbol

Predicción: Clasificados para jugar en Europa ¿De dónde han salido? *ESL* podría muy bien convertirse en la revelación de esta temporada.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/01

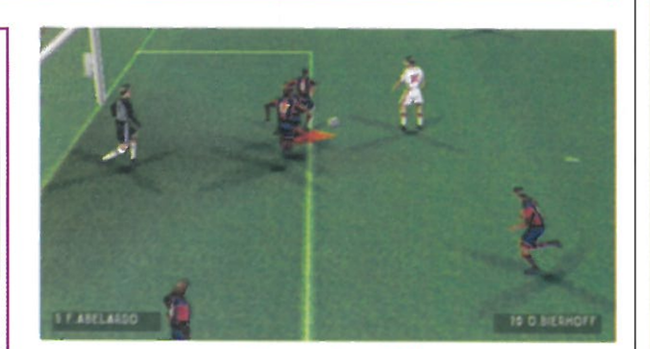


¿PODRÁ SILICON DREAMS COMPLETAR UN IMPRESIONANTE *HAT-TRICK* DE JUEGOS? Oportunidades de derrocar a *FIFA 2000* **10/1**

El que mueve los hilos
John Jennings



Productor
«Hemos aprovechado la majestuosidad de la licencia de la UEFA.»



Datos

Distribuidor: Proein
Fabricante: Silicon Dreams
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí



Petit y Overmars van directos al Barça para la temporada 00/01 de la Champions League



Entre bastidores

Pedigrí
Los dos títulos anteriores de *UEFA Champions League* (distribuidos por Proein) alcanzaron un 9 sobre 10 en *PSMag*. *UEFA 99/00* utilizó una IA excelente con un sistema de controles intuitivos que dejó a los aficionados con la boca abierta hace sólo unos pocos meses.

Nuevas incorporaciones
2000/01 recrea bastante fielmente la atmósfera de los grandes partidos europeos, con la habitual luz de los focos, coherentes cánticos del público y estadios de lo más bonitos. La IA ha ido un paso más allá gracias a jugadores que saben lo que pasa en todo el campo. Si tratas de pasar un balón hacia delante confiando en que haya un delantero tuyo por ahí, tu hombre se negará a hacer un pase al tuntún, ni la IA tampoco enviará la pelota 30 metros atrás hasta el jugador más cercano. En lugar de eso, hará un amago de pase pero retendrá la pelota de modo que no pierdas la posesión. Muy ingenioso.

¿Y la calidad de sus estrellas?
En vez de buscar esplendorosas estrellas, el equipo de *UEFA* capturó los movimientos de un equipo de barrio; será por eso de transmitir las sensaciones del fútbol base.

¿Permiso de trabajo?
La licencia de la Champions League viene acompañada de estadios reales y de todos los imprescindibles nombres y aspectos de los jugadores.

Vale la pena ver
El indicador de tarjetas



A diferencia de otros juegos de fútbol, una vez que un jugador tuyo ha recibido una tarjeta, cada vez que sea el hombre en activo aparecerá una pequeña cartulina amarilla encima de su cabeza. Esto te permitirá reprimir su agresividad.

Análisis

Aciertos	Fallos
✔ Controles sencillos	✔ Sacan tarjeta enseguida
✔ Licencia deslumbrante	✔ Muchas zambullidas en la piscina
✔ Buena atmósfera	✔ Limitado por la licencia

Predicción: En los puestos de cabeza
Sin duda alguna estará ahí arriba con los mejores gracias a su estilo simple y a su enfoque profesional y con licencia hacia este deporte. Ganará multitud de nuevos *fans* sin llegar a emocionar a ninguno.

DREAM TEAM

EL SUEÑO DE TODO JUGADOR. COMPARABLE A BEBER DEL SANTO GRIAL: EL JUEGO DE FÚTBOL PERFECTO. PERO, ¿CÓMO QUEDARÍA? ¿CÓMO SABRÍA? ¿TENDRÍAN CABIDA LOS COMENTARISTAS DE *ISS*?



No vamos a regodearnos en un mundo de ensueño, ignorando limitaciones técnicas y confeccionando una lista para los Reyes Magos con deseos para crear el juego perfecto. De todos modos, ¿a quién queremos engañar? ¿Cómo podríamos fabricar un juego que hiciese justicia al mejor deporte del mundo?

La verdad es que hay un juego ahí fuera que está más cerca que el resto de recrear la emoción del fútbol sin dejar de ser un videojuego atractivo. El disco de oro al que nos referimos es *ISS Pro Evolution*, imperfecto, frustrante, pero magistral en última instancia.

Cualquier juego perfecto de fútbol tendría a *Pro Evolution* como su espina dorsal pero, ¿qué incorporaciones estelares darían cuerpo al título ganador?

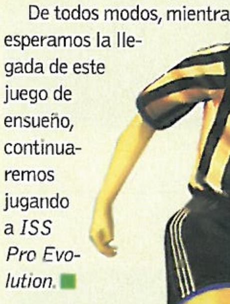
En primer lugar, no tendrían cabida los comentarios, las deceleraciones, ni la martilleante música de las repeticiones de *ISS*. Éstos serían sustituidos por una versión mejorada de los comentarios de *FIFA* (menos monótonos que los actuales). A continuación añadiríamos algunos discos antiguos de la Copa Federación remezclados por Will Smith (bueno, esto último quizá no).

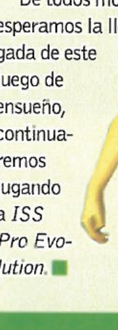
Nos quedaríamos con las licencias de torneos con ascensos y descensos de *FIFA 2001* y con las competiciones de Copa simultáneas de *Esto es fútbol 2*. También estaría bien algún elemento de gestión que permitiera comprar y vender jugadores y tener en cuenta las lesiones que se producen en los partidos. ¿Quién firmaría por un *Manager de Liga* con un motor de partidos activos?

Algo que todavía no está disponible en ningún juego sería un capitán electo que pudiese tomar algunas decisiones básicas sobre la táctica de fuera de juego o que tirase el balón fuera cuando un compañero se lesionase. Hacer falta a un jugador que tuviese una oportunidad manifiesta de gol implicaría la expulsión fulminante. Se podrían practicar los lanzamientos de faltas en los entrenamientos, donde bastaría con apretar uno de los cuatro botones laterales para iniciar la escena de vídeo.

Además, ningún juego ha conseguido todavía incorporar el papel que desempeña el público en los partidos, así que nos gustaría ver cómo resulta. Además de la fiel recreación de los estadios que nos ofrecen *FIFA* y el resto de juegos, sería necesario incluir más cánticos específicos para cada equipo. El público también podría abuchear a los equipos que no avanzan demasiado o que juegan un fútbol cobarde en su propio campo. Pequeños sectores del público podrían burlarse del equipo visitante después de haberle marcado un gol.

De todos modos, mientras esperamos la llegada de este juego de ensueño, continuaremos jugando a *ISS Pro Evolution*.





La alineación

- Las licencias de *FIFA*
- La cantidad de competiciones de *EEF2*
- La variada jugabilidad de *ISS Pro Evolution*
- Las opciones de gestión de *Manager de Liga*
- Faltas más rápidas
- Públicos interactivos
- El Alcoyano, campeón de Europa

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

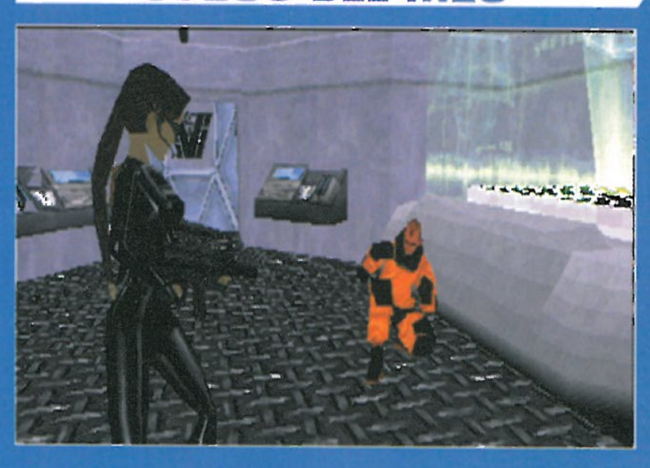


Medal of Honor Underground



Silent

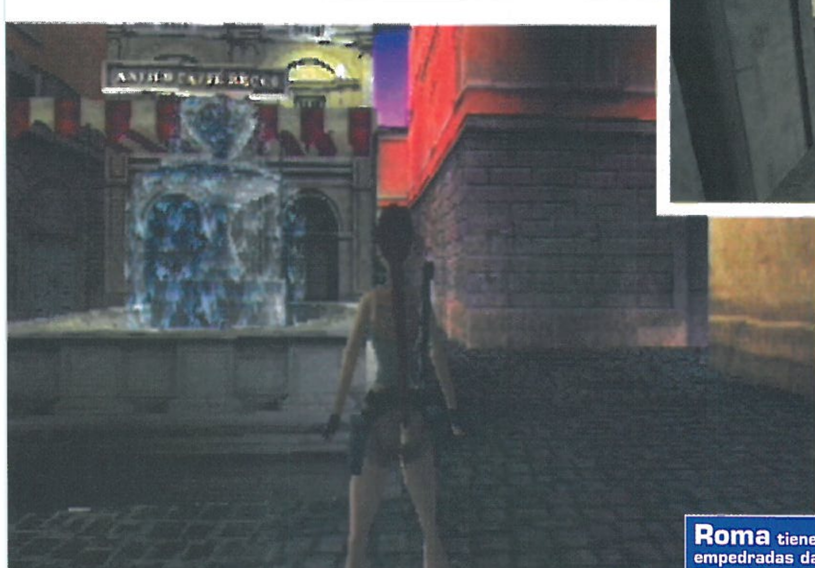
JUEGO DEL MES



«Lara, vivita y coleando, vuelve a PSone para vivir su quinta y ¿última? aventura»

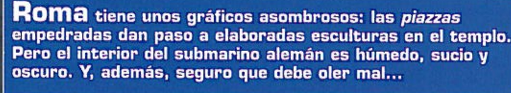


¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS!

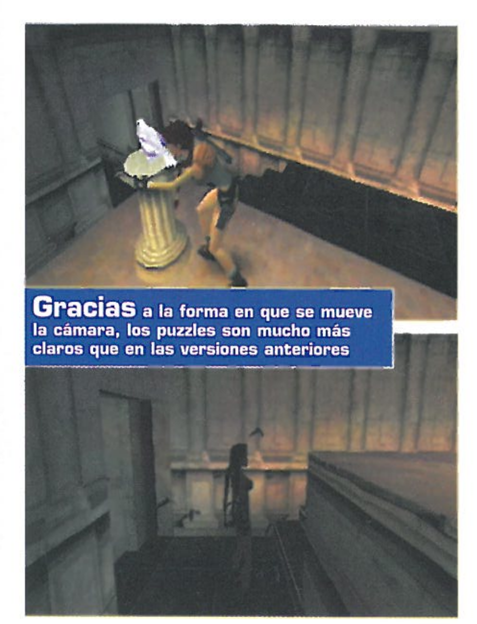








Roma tiene unos gráficos asombrosos: las *piazzas* empedradas dan paso a elaboradas esculturas en el templo. Pero el interior del submarino alemán es húmedo, sucio y oscuro. Y, además, seguro que debe oler mal...



Gracias a la forma en que se mueve la cámara, los puzzles son mucho más claros que en las versiones anteriores

LA REINA VUELVE A OCUPAR EL TRONO. EL CANTO DEL CISNE DE LARA EN PLAYSTATION ES TODA UNA GOZADA



Tomb Raider Chronicles

«Un juego de sigilo, un título de puzzles que te martillearán la cabeza

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Core Design
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

¿Te acuerdas de esa parte en el primer *Tomb Raider* en la que nuestra entonces nueva heroína baja deslizándose por el lateral de una gigantesca esfinge y empieza a trotar por el suelo de la gruta? De repente, la imagen volvía a verse desde arriba y se distinguía una diminuta Lara como una figurilla sobre la arena, completamente empequeñecida por lo que la rodeaba y, al mismo tiempo, dejando a los jugadores sobrecogidos ante la grandiosidad del juego. Era, obviamente, el principio de algo muy especial.

Cinco años más tarde, la chica de las pistolas es un fenómeno cultural. Ha aparecido en portadas de revistas de diseño (*The Face*) y ha actuado en anuncios de bebidas refrescantes (Lucozade). Algunos hombres adultos incluso aseguran que se han enamorado de ella. Junto con el erizo y el fontanero bigotudo, ella es uno de los personajes más conocidos en la historia de los videojuegos. Pero en el último juego, la gente de Core Design (seguramente un poco harta de permanecer con los ojos clavados en sus gráciles piernas durante los últimos cinco años) decidió mandarla al otro barrio. La última vez que se la vio fue enterrada bajo un descomunal montón de cascotes piramidales, lo cual suscita la pregunta: ¿a qué viene entonces otro juego? Con toda seguridad, Core seguirá exprimiendo el polvoriento cadáver de Lara hasta el último céntimo que puedan arañar como una manera más de conseguir dinero. Sin embargo, éste no es el caso. Ni por asomo. *Tomb Raider Chronicles* queda lejos de ser un simple conjunto de piezas pegadas a toda prisa, como cabría esperar. A pesar de su punto de partida (algo tendencioso, si se quiere), en realidad está muy bien conjuntado y se concentra en los elementos de juego que hicieron tan grande a la serie *Tomb Raider*.

TRC empieza con los amigos y la familia de Lara reunidos bajo la lluvia alrededor de una curiosa estatua de nuestra intrépida arqueóloga, todos de luto por la aparente pérdida de una mujer tan joven pero tan y tan capaz. Winston, el leal mayordomo, el gaélico Padre Patrick, y Jean Yves, el elegante francés, vuelven a la Mansión Croft después de la ceremonia fúnebre y, tras uno o dos sorbitos de whisky, empiezan a rememorar los líos en los que Lara se metió en las últimas cuatro aventuras. Aunque como argumento para un juego parece pillado un poco por los pelos, funciona muy bien. *Chronicles* está dividido en cuatro miniaventuras separadas y distintas unidas sólo por Lara, y no por una trama épica con la búsqueda de objetos antiguos como fin. Esto ha permitido a Core ampliar el mundo de Lara, de manera que podamos conocer algunas cosas más de su vida fuera de la arqueología y, además, admite una jugabilidad más profunda. *TRC*, evidentemente, ofrece la típica aventura de *Tomb Raider* (con Lara circulando por Roma) pero también presenta un juego de sigilo cargado de suspense, unos puzzles que te martillearán la cabeza y un *thriller* cargado de acción. Brillante.

El primer cuarto del juego empieza detrás del edificio de la ópera en Roma (recuerda, el de *TR2*) con Lara a la caza de la Piedra Filosofal. Los ineptos Larsen y Pierre persiguen su pequeño y precioso trasero alrededor de un templo mientras ella busca las llaves que le permitan acceder al siguiente nivel. De momento, un verdadero *Tomb Raider* (aunque los puzzles son un poco más asequibles y las callejuelas traseras están hechas con unas texturas tan conseguidas que hacen que la Roma de *TR2* a su lado parezca un barrio marginal

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSMAG 39 8/10)
El mejor de la serie. Un juego fantástico



Las cuatro aventuras ofrecen distintos ambientes, en los que Lara deberá brincar como una gacela



Arrastrarse por los conductos ocupa buena parte del juego. Hay muchos, tanto en el submarino como en el cuartel general de Von Croy

y un *thriller* cargado de acción»

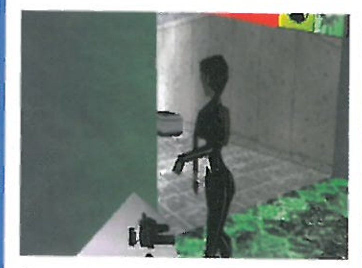
de Delhi). Pero el factor crucial que refuerza la jugabilidad —y esto puede aplicarse a las cuatro aventuras de *TRC*— es la manera en que esta vez han sido diseñados los niveles. Los de Core son los primeros en admitir la gran diferencia entre *TR2* y *3*, cuyo origen está en los niveles en continua ampliación. *TR3* contenía niveles en los que podías perderte con suma facilidad. Core siguió este camino porque la gente pedía a gritos mayores aventuras, pero en la mayoría de los casos, los niveles tan desparramados acaban resultando desastrosos, porque es muy difícil controlar la dirección del juego. Al volver a los —relativamente— compactos niveles de los primeros juegos, *TRC* hace que te quedes pegado a la aventura: resuelve el puzzle, descifra el código y muévete hasta el siguiente disparando a discreción.

En la segunda aventura te das cuenta de lo creativos que han sido los diseñadores del nivel. Lara se pone un camuflaje ártico y se infiltra en un submarino alemán abandonado, en el que se aloja la mítica Lanza del Destino de la que Hitler quería apropiarse en la Segunda Guerra Mundial. Los puzzles que llevan hasta el submarino quizá son los típicos de la saga, pero el precio del fracaso es más alto.

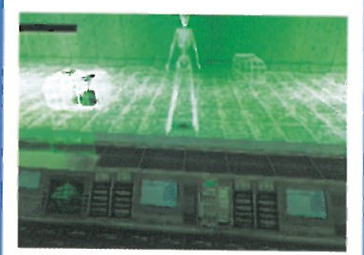
Por ejemplo, la zona de entrada es un compartimento de carga en el cual hay un muchacho que controla una enorme grúa, la cual se desplaza por el techo recogiendo cajas. La primera vez que entres en la sala, vagarás durante unos segundos hasta que oigas un ronroneo. Inmediatamente, te detendrás (los ruidos ronroneantes en *Tomb Raider* no son buena señal), y eso es precisamente lo peor que puedes hacer. El tipo de la grúa te ha localizado y ha lanzado sus zarpas de acero sobre ti. Muerte instantánea.

Cuando estés en el interior del submarino, los ángulos de cámara recrean una desagradable atmósfera claustrofóbica, mientras Lara se mueve sigilosa evitando chispeantes cables eléctricos sin saber muy bien con qué va a encontrarse en la siguiente esquina. Este nivel, que recuerda inevitablemente a cualquier película de submarinos, conjuga a la perfección el concepto y la acción que subyacen en la base de la serie *Tomb Raider*. ▶

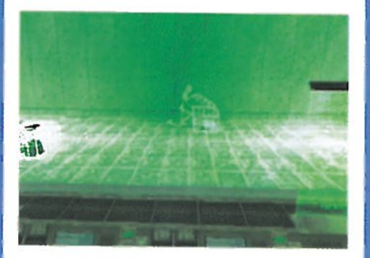
CÓMO...
DESNUDAR A LARA EN SERIO



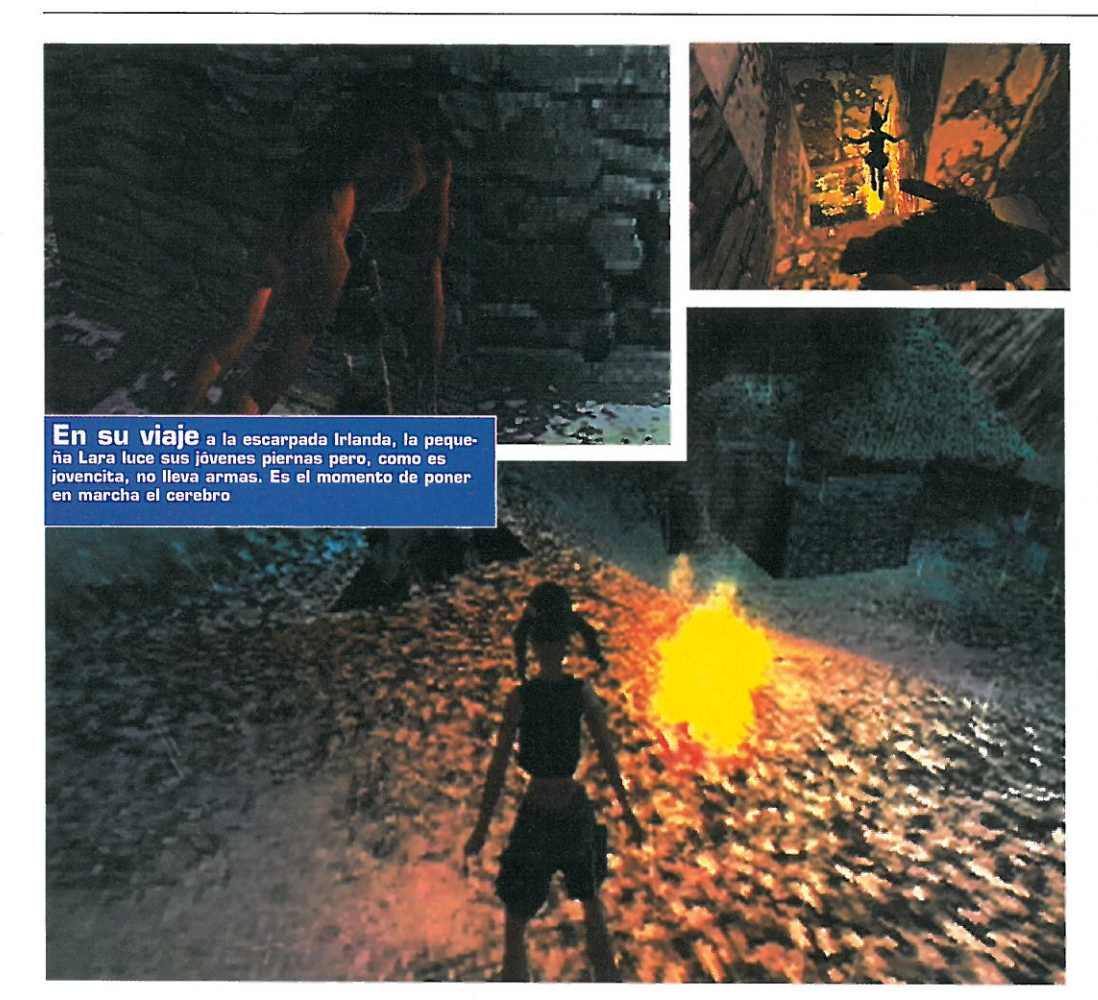
Sí, es cierto, en *Tomb Raider Chronicles* puedes ver a través del vestido de Lara. Lo que empezó como una broma de uno de los creadores originales del juego provocó una serie de rumores según los cuales una determinada combinación de botones permitía quitarle los pantalones a Lara, rumores que Core desmintió rotundamente.



Ahora, con la ayuda de la máquina de rayos X del sofisticado cuartel general de Von Croy ¡podrás ver a través de su ropa! ¡Y de su piel! En realidad, puedes llegar a verle todos los huesos. Vaya fémur, muñeca...



Como Lara no puede cruzar el sistema de alarma con su rifle de francotirador Heckler & Koch, Zip, su tecno-compinche, le dice que se deshaga del rifle y que entre desarmada. De modo que finalmente tenemos la ocasión de contemplar toda su belleza esquelética. Por cierto, intenta mirar en la segunda caja a ver si encuentras un práctico botiquín, que te resultará la mar de útil más adelante. Y disfruta del espectáculo.



En su viaje a la escarpada Irlanda, la pequeña Lara luce sus jóvenes piernas pero, como es jovencita, no lleva armas. Es el momento de poner en marcha el cerebro







Uno de los nuevos movimientos de Lara es el salto hacia atrás desde una barra fija. Haz un salto mientras corres, pulsa X y verás a Lara brincar hacia la barra, girarse en lo alto, y realizar una voltereta hacia el lado contrario

«Lara puede llevar a cabo un montón de acciones: lanzarse sobre

En la tercera aventura, el Padre Patrick toma el hilo del relato y retrocedemos a una Lara adolescente y curiosa quien, con el buen cura, se va de excursión a Irlanda para resolver un misterio en una casa encantada. Como Lara es tan joven, no dispone de armas y debe confiar en su astucia para superar el nivel. Es una buena idea, pero, de todos los niveles, éste es el más endeble. Situar la acción durante la noche tampoco ayuda. En un nivel que se basa casi enteramente en dar saltos precisos y evitar a pequeñas criaturas (Core asegura que son diablillos, pero tienen un aspecto sospechosamente parecido a los babuinos de *TR3*), la ausencia de luz hace que las cosas sean más difíciles de lo que deberían ser. También es el único nivel en el que las secuencias de vídeo y los ángulos de cámara no funcionan tan bien como deberían, una vez más a causa de la oscuridad. En un determinado momento, Lara se encontrará atascada en la vieja capilla y la cámara sobrevolará las vigas siguiéndola. Desgraciadamente, al esqueleto que te persigue con una espada no parece importarle que puedas tener problemas de visibilidad. Una lástima, porque la idea de una aventura de Lara basada únicamente en puzzles podría haber funcionado muy bien.

Finalmente, llegamos a lo que sin duda es el mejor nivel del juego, y probablemente uno de los mejores niveles de *Tomb Raider* en toda su historia. Lara interpreta *Matrix* al estilo de *Mission: Impossible* con una buena dosis de *Metal Gear*. Acompañada del eficaz Zip, su misión (si la acepta, claro está) es asaltar el cuartel general de Von Croy y robar el objeto conocido como Iris. Después de liquidar a un par de guardias armados con rifles de plasma, Lara descubre que el lugar está lleno hasta los topes de sistemas de alarma. O sea que mejor olvidarse del armamento pesado. Afortunadamente, por lo visto nuestra heroína también se dedica a la química en sus ratos libres y, después de encontrar un par de tarros de cloroformo y unos trozos de ropa, empieza a aturdir a los guardianes con láser. A pesar de ser un nivel relativamente pequeño, hay un toque genial en la forma en que el sistema de juego conduce al jugador por todo el edificio. En parte, esto funciona —y este argumento es aplicable a todo el juego— gracias al inteligente uso de las secuencias de vídeo integradas. Lara parece ser capaz de llevar a cabo un montón de acciones más allá del deber: lanzarse sobre los malos o esquivar de un salto los mortíferos láseres. Éstas, en realidad, son minisecuencias que se mezclan tan suavemente con la acción que te da la impresión de ser tú quien todavía controla a Lara. Y los efectos de luz que se producen sobre su ajustado traje es algo que vale la pena contemplar...

Las clásicas mejoras de la Srta. Croft aparecen en *TRC* en un par de nuevos movimientos, como el paseo soberbiamente animado por la cuerda floja y el balanceo en la barra paralela, pero los de Core también han conseguido insertar un cierto grado de desasosiego en la acción.

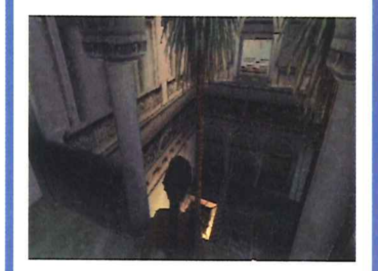
En numerosas ocasiones a lo largo del juego, tienen lugar escenas inesperadas. La grúa en la dársena del submarino es una de ellas, como también lo es la inesperada explosión en los respiraderos del edificio de Von

Tomb Raider Chronicles

Los efectos de luz crean una atmósfera fantasmagórica, por lo que nunca estás muy seguro de lo que te encontrarás a la vuelta de la esquina

CÓMO...

MANTENERSE FIRME EN LA CUERDA FLOJA



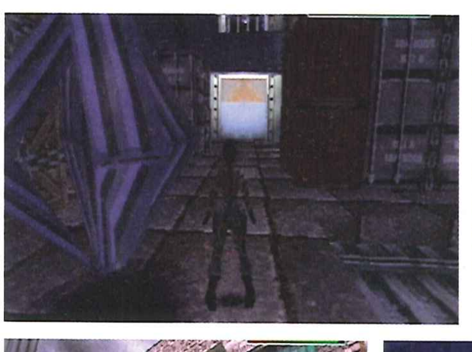
Uno de los nuevos movimientos en *Chronicles* consiste en andar sobre la cuerda floja, lo cual podría haber resultado una tarea muy peliaguda, algo así como Tony Hawk en medio de una *grindada*. Afortunadamente, la animación es increíble. Lara, se encarama sobre la cuerda con elegancia y avanza con delicadeza sobre el vacío.

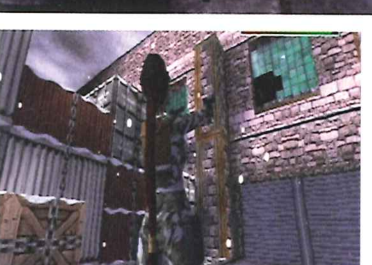


Cuando esté sobre la cuerda, puedes sostener el botón de avance y ella andará arrastrando los pies. Evidentemente, igual que sucede al andar sobre una cuerda floja de verdad, la cosa no puede ser tan simple, y una y otra vez las caderas de Lara se desplazarán hacia un lado o hacia el otro y empezará a bambolearse cual palmera al viento.



Pulsa el botón una vez y recuperará el equilibrio. Púlsalo dos veces y se balanceará hacia el otro lado. No resulta especialmente duro, si no fuera porque los pistoleros de gatillo fácil hacen un concurso de puntería sobre ti mientras avanzas. Es el momento de pegarse la gran zambullida. Aunque el nuevo movimiento no añade nada nuevo a la jugabilidad, sí resulta muy espectacular. Una pluma más en el penacho de Lara.







En lo más profundo de la base submarina rusa, Lara deberá evitar enfrentarse con una enorme grúa. Un pequeño movimiento de la pinza y tendrá problemas. Encima, la persigue...

los malos o alejarse de un salto de los láser»

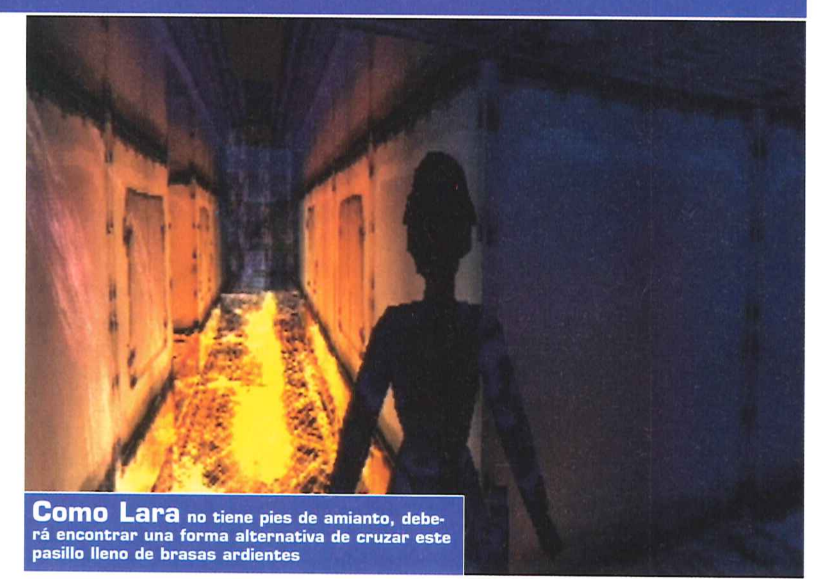
Croy. Le añaden un verdadero nivel de suspense al juego que te deja con la sensación de que, a pesar de estar ante *Tomb Raider V*, puede que aún quede algo nuevo por hacer.

A lo largo de los años, no hay duda de que la calidad de los juegos *Tomb Raider* ha variado. En parte, porque los momentos brillantes en las anteriores entregas eran apenas unas gotas en un mar de niveles colosales.

Chronicles es una joya porque deja a un lado los agotadores niveles y se centra en realzar todos los elementos que antes funcionaron en un episodio final bellísimo.

De todas formas, volviendo al recurrente tema de «Croft se las tiene con la muerte»... no pueden habérsela cargado de verdad, ¿no? ¿Es que no saldrá en PS2?

Para responder a esta pregunta, deberás probar este juego. Y créenos si te decimos que es un juego que tienes que probar. ■



Como Lara no tiene pies de amianto, deberá encontrar una forma alternativa de cruzar este pasillo lleno de brasas ardientes

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	El cenit de las texturas en PlayStation. Ahí es ná	10
JUGABILIDAD:	Un ritmo intenso y más ajustado que en las dos últimas aventuras	10
ADICTIVIDAD:	Los secretos hacen que valga la pena jugar con él un par de veces	9

■ CONCLUSIÓN:
Es el compendio de una buena aventura. La próxima generación de Lara será «distinta». Mientras Core mantenga este nivel de exigencia, seguro que queda en buenas manos.



10 SOBRE 10





Los modos multijugador, las etapas adicionales, los jefes... Aquí todo es tan diferente que te sentirás como cuando jugaste por primera vez con tu PSX



Si crees que lo de comer bolitas es coser y cantar, vas a saber lo que es bueno. ¡Cientos de malos y puzzles tratarán de impedírtelo!



¿UN SIMULADOR DE BALÓN DE PLAYA HAMBRIENTO? NO, ESTO ES MUCHO MÁS. ALGO PAC-TÁNTICO, IM-PAC-TANTE, ALGO PÁC-TICAMENTE PERFECTO



Ms. Pac-Man Maze Madness

«Avanzas comiendo bolitas, y vas pasando a nuevas áreas»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

PAC-MAN WORLD

(PSMAG 35, 9/10)
Un plataformas más convencional. Creíamos que era fantástico, hasta que vimos *Ms. Pac-Man Maze Madness*.

Si *Pac-Man World* te gustó —en caso de que no te gustara, no mereces ser lector nuestro—, *Ms. Pac-Man Maze Madness* te va a dejar blanco del susto. No veíamos tantas virtudes en un solo juego desde el mismísimo *MGS*. Sus gráficos son casi como los de un juego de PS2, jamás se pixelan ni fallan; el personaje se controla siempre con las direcciones del pad, sin necesidad de botones, lo que hace de él un juego absolutamente intuitivo; y está plagado de puzzles, sorpresas y secretos. La única pega de *Ms. Pac-Man* es que... no es tan largo como debería. Lo mismo que le pasaba a *MGS*. No obstante, éste sí es totalmente rejugable, y te aseguramos que jamás llegarás a completarlo al cien por cien.

Esta vez diriges a la señora Pac-Man —Ms. Pac-Man—, pero no a lo largo de un sinfín de escenarios llenos de plataformas que saltar, como en *Pac-Man World*, sino a lo largo de todo un mundo de puzzles, bolitas que comer y malos que esquivar. No hay botón de salto, aunque sí hay muelles que te hacen saltar en determinados sitios.

Tampoco hay un botón específico para mover cosas, pero hay infinidad de piedras cuadradas que mover para resolver puzzles, cajas de dinamita que colocar en sitios determinados, interruptores, botones...

Ms. Pac-Man es un puzzle de principio a fin. Avanzas comiendo las bolitas de rigor y, con un determinado número de bolitas, abres las puertas que te dan paso a nuevas áreas. Pero no creas que es fácil: para conseguir las ansiadas bolitas, tendrás que estrujarte la mollera constantemente.

Es un juego tan variado, sorprendente, adictivo y original, que nos resulta imposible hacértelo entender con unas pocas palabras.

Sólo podemos asegurarte que se trata de algo completamente distinto a cuanto has visto en tu gris (incluyendo *Pac-Man World*).

El juego de puzzles definitivo, rebozado en acción, envuelto en gráficos de superlujo, y adornado con una banda sonora de excepción.

¡Ah, y con varios modos multijugador como complemento, todos alucinantes! La obra maestra de la familia Pac-Man. Esto sí que es un juego, Namco, y no lo que habéis hecho con *Tekken Tag Tournament*...

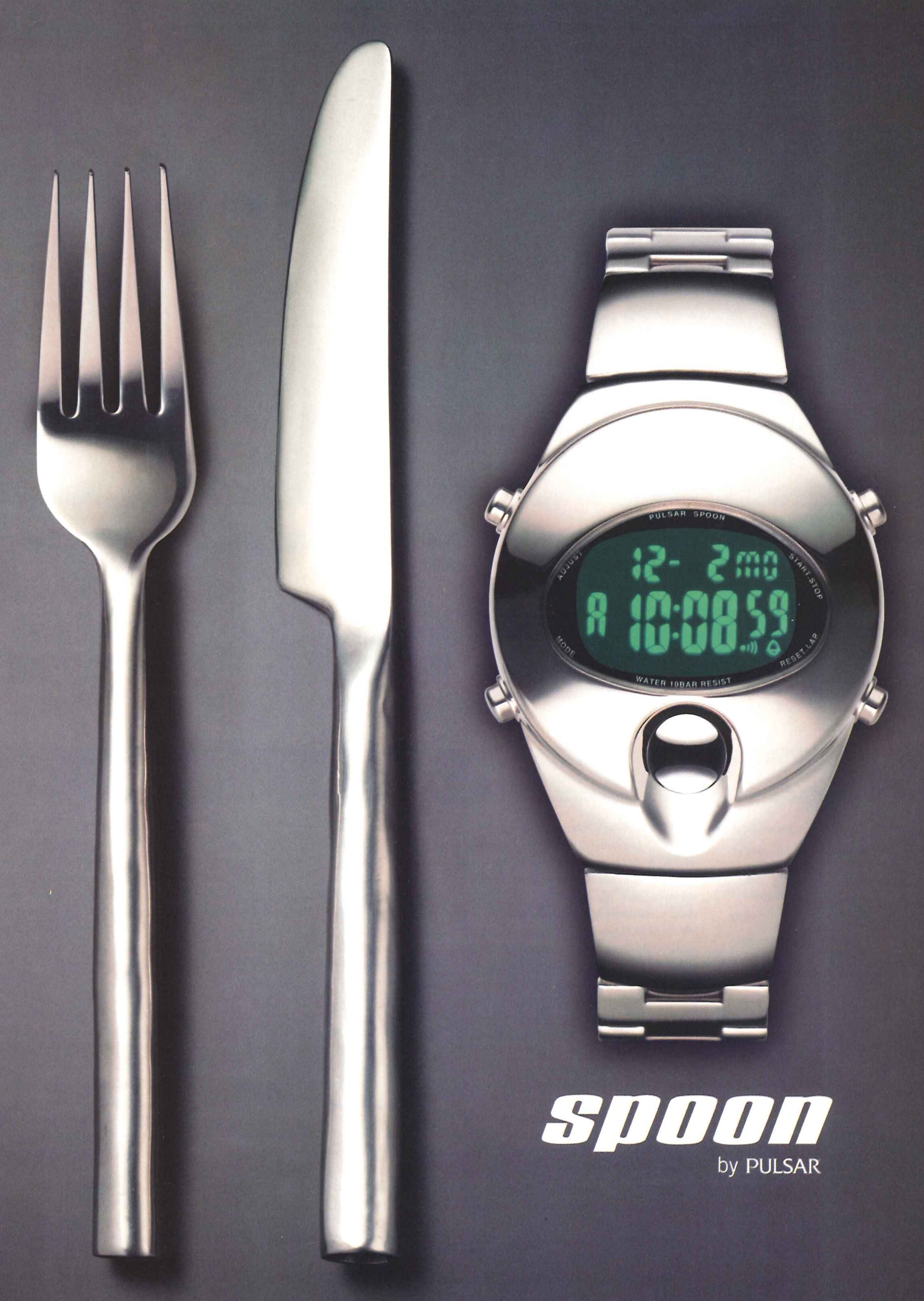


VEREDICTO

GRÁFICOS:	Nunca has visto nada así en tu gris	10
JUGABILIDAD:	Lástima que no sea más largo...	9
ADICTIVIDAD:	Pasarás meses intentando completarlo	10

CONCLUSIÓN:
Tanto si estás solo como si juegas acompañado, *Ms. Pac-Man* tiene montañas de adictividad y diversión para ti. Cada puzzle es algo completamente nuevo y original.

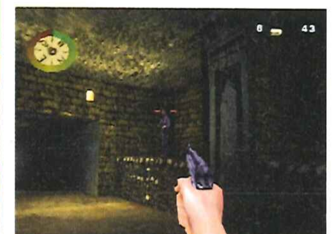
9 SOBRE 10

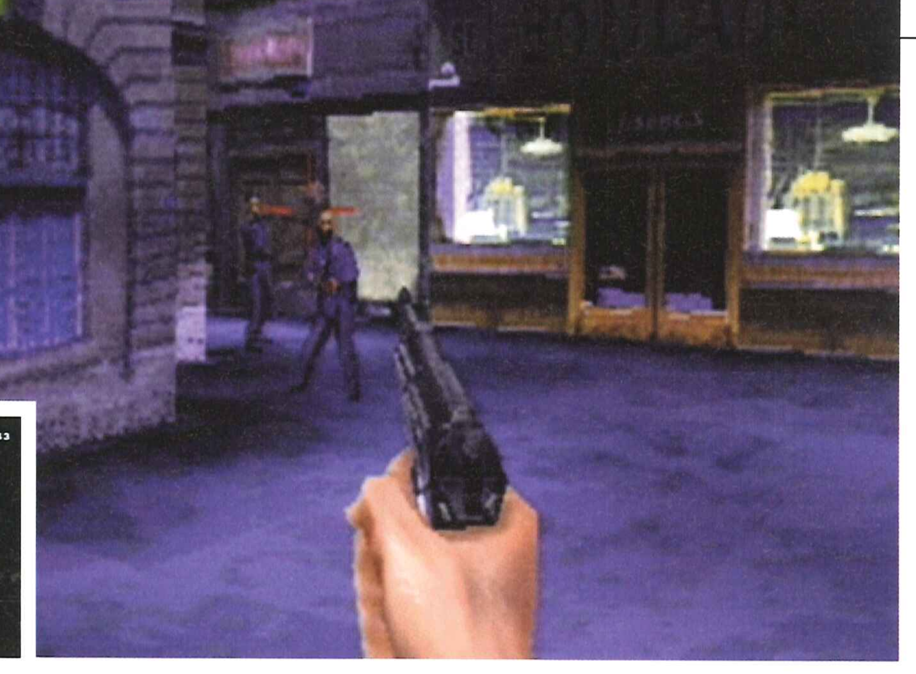

PULSAR SPOON
ADJUST
START.STOP
MODE
RESET.LAP
WATER 10BAR RESIST
spoon
by PULSAR
GERESA, IMPORTADOR EXCLUSIVO DE: SEIKO, PULSAR Y LORUS
Web: http://www.geresa.com E-mail: geresa@geresa.com
www.virtualspoon.com



¡Corred, malditos! Fíjate en cómo se rajan cuando empiezas a dispararles. Hatajo de cobardes







TENEMOS NUESTROS PROPIOS MÉTODOS PARA HACER UNA SECUELA INSPIRADA, HERR KOMMANDANT...

Medal Of Honor Underground

«Todo el esfuerzo por ofrecer una jugabilidad variada está envuelto

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Dreamworks Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos
RESTRICCIÓN DE EDAD	+ 13 años

El *Medal Of Honor* original, que ahora lleva un baño de Platinum, fue concebido por un tal Spielberg durante la producción de la sobrevalorada *Salvar al soldado Ryan*. La idea: un recluta novato de la Oficina de Servicios Estratégicos aliada se permite protagonizar un episodio de espionaje en primera persona con el consiguiente exterminio de nazis. A diferencia de la película de Spielberg, el juego estaba lleno de detalles de época auténticos, acción brutal y enigmáticos subargumentos (*PSMag 37* 10/10). Recientemente, sólo *Alien Resurrection* ha amenazado con ensombrecer a *MOH* en la pretensión de ser el rey de los *shoot´em up* inteligentes para PlayStation. Pero ahora ha llegado *Medal Of Honor Underground*, con momentos que harán que hasta los «peceros» se corroan de envidia.

Esta vez encarnas a Manon, una versión rejuvenecida de la susurrante mujer que supervisaba las misiones del juego original. El argumento de esta secuela tiene lugar antes que el de la original, por lo que deberás convertir a la joven y ansiosa Manon, activista de la resistencia francesa, en una letal superagente de la Oficina de Servicios de Estrategia. La configuración no ha cambiado: una pantalla de menús ingeniosamente animada sitúa la base de operaciones secreta de Manon en el sótano de una panadería en Francia. Las misiones están divididas en tres o cuatro partes y acaban con aquellas escenas en blanco y negro tan fascinantes sobre la Segunda Guerra Mundial. Todo empieza con un paseo de orientación en el que Manon debe seguir a su hermano mientras éste corretea de un lado para otro al tiempo que intenta recoger explosivos. Pero los retos pronto serán más peliagudos, más rápidos y, en ocasiones, tan difíciles que harán que tu joypad eche humo. Hay muchos saltos de un lugar a otro de nuestro planeta: Francia, Marruecos, Alemania, Grecia... hasta llegar al capítulo final en París, donde tratas de expulsar a los *krauts* de Francia de una vez por todas.

Más que una revisión radical del juego, se trata de estudiadas mejoras. Los fans de *Medal Of Honor* hambrientos de más de lo mismo quedarán más que satisfechos, mientras que los primerizos apenas notarán la diferencia. Para empezar, hay más armas, más satisfactorias y, —dato importante—, más útiles. El rifle alemán de francotirador es pesado y de largo alcance, la pistola-ballesta, silenciosa y letal. Hay toda una gama de ruidosos rifles que te reventarán los tímpanos, armas automáticas que resoplan al disparar y —ideal para conseguir esos castillos de fuegos artificiales con nazis saltando por los aires y gritando «¡*Himmel*!»— bombas incendiarias, granadas y hasta un rudimentario lanzacohetes. Pero lo mejor de todo es que han logrado alcanzar un equilibrio perfecto: se acabaron esas lamentables situaciones en las que empezabas babeando al contemplar tu arsenal inicial y terminabas pasándote los niveles con una o dos pistolas. Esta vez han mejorado cuidadosamente las misiones para que resulten más variadas: acaba con los soldados de las torretas utilizando tu rifle de mira telescópica; destroza los antiaéreos con una o dos granadas; acribilla a una pandilla de teutones furibundos con una automática, y aniquila tanques y motocicletas con el lanzacohetes.

Sí, tanques. Y motos. Ya en la tercera misión, Manon se enfrenta a una situación que requiere mucha astucia y sigilo para moverse por una ciudad infestada de Panzers y encargarse de esos gigantes de acero con explosivos. Todo ello mientras esquiva las balas de los soldados de guardia de las SS y, sobre todo, se mantiene alejada de unos letales obuses que matan de un



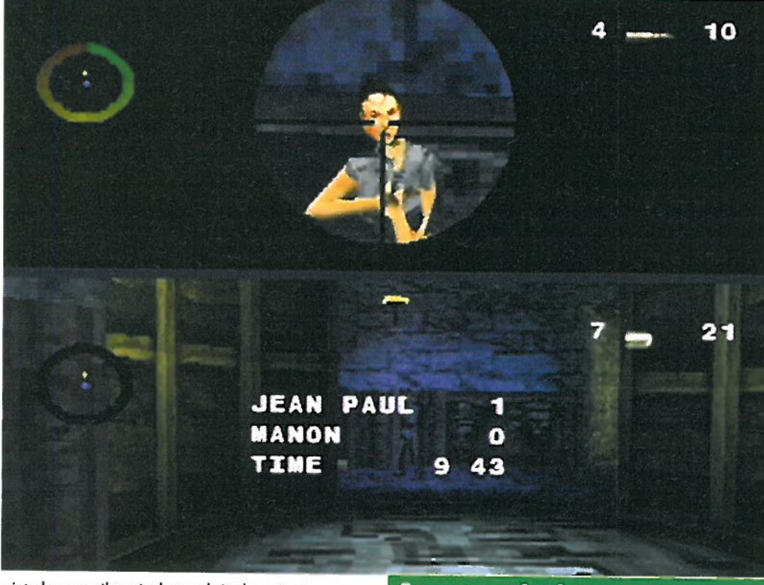
Bien armado. En *Underground* tienes a tu disposición armas todavía más hermosas que las que había en su predecesor. ¿Cortar, incinerar, desintegrar? La decisión es tuya...

Haz explotar el cóctel molotov, o tus brazos, si no manejas correctamente este explosivo callejero. No te arriesgues y acribíllales con la ametralladora

por una atmósfera convincente a más no poder»

solo impacto. Otra misión, ambientada en las afueras de una población ocupada, te obligará a escabullirte hasta una vivienda franca por callejones traseros repletos de motoristas asesinos y sus correspondientes pasajeros de sidecar armados hasta los dientes. Quítate pronto de en medio o acabarás hecho una pizza con base de alquitrán. Lo mejor es alcanzarles con un cohete bien dirigido o con una ráfaga de metralleta y contemplar el espectáculo de la moto estampándose contra un árbol.

Las tremendas y anaranjadas explosiones se funden cuidadosamente con grandes dosis de sigilosa exploración y, para mayor disfrute de todos, con sesiones fotográficas. Las misiones en Marruecos convierten a Manon en una «fotógrafa para propaganda» encubierta; y a ti te corresponde saber aprovechar tu nueva identidad para llevar a cabo la misión. Opción uno: muévete con cuidado, enseñando fugazmente tus «papeles» oficiales de fotógrafa ante cualquier gruñido entrometido y comprobando los objetivos cuando los malos estén de espaldas. Opción dos: deslumbra a tu enemigo con el flash de la cámara y acaba con él mientras se frota los ojos. Opción tres: haz que un guardia solitario sonría a la cámara, cambia rápidamente del flash a la ▶



pistola con silenciador y abátelo mientras dice «treinta y tres».

El as en la manga de *Medal Of Honor Underground* es que todo este maravilloso esfuerzo por ofrecer una jugabilidad variada está envuelto por una atmósfera convincente

Apunta al ojo de un mosquito. Un poco de acción con mira telescópica nunca está de más en estos tiempos que corren. *Underground* se suscribe a la teoría de que nunca deberías disparar hasta poder ver el blanco de los ojos de la víctima

CÓMO...
SER UN AGENTE ENCUBIERTO

La misión Lighting The Torch te brinda la primera oportunidad de degustar un poco de espionaje sigiloso. Pero antes tienes que encontrar tu disfraz...



Utiliza la pistola con silenciador para acabar con la patrulla de soldados de la zona de embalaje. Muchos de ellos están solos, pero algunos se mantienen en grupo. Si llamas la atención, saca la automática y acribíllales.



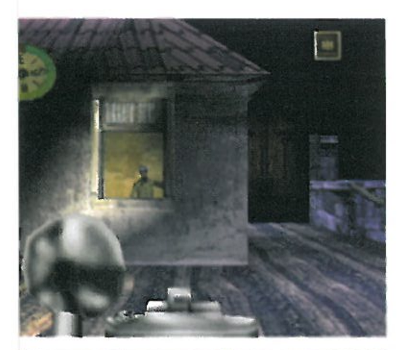
Entra en el barracón y pilla los archivos de los envíos. Ten cuidado con el soldado que se esconde entrando a la izquierda: es un tirador de primera.



Con las puertas principales ya abiertas, dos guardas se precipitarán furiosos hacia ti. Utiliza el barracón para cubrirte y acaba con ellos.

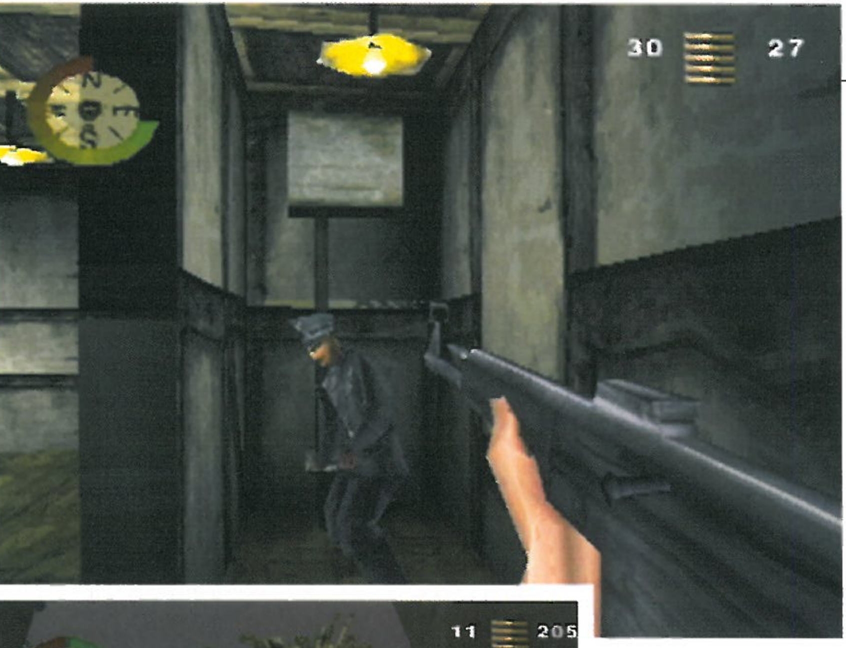


Cruza el patio y sube por la escalera a la habitación donde están el disfraz y la cámara. Encierra al fotógrafo de verdad trabando la puerta con la silla. Ahora ponte el disfraz y empieza a espiar y descubrir tapaderas.





Esta foto es la bomba. Vuelve uno de los puntazos del primer juego: la cámara espía que capta las graciosas posturas de estos chalados nazis



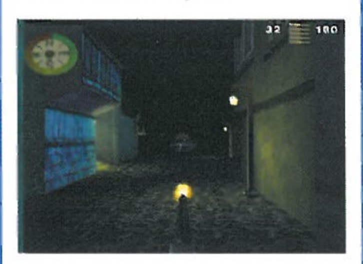


A bocajarro. No hay nada mejor que doblar una esquina y sorprender a un oficial enemigo. Mira cómo baila cuando le disparas tus primeras balas a las piernas, a continuación, remátale.

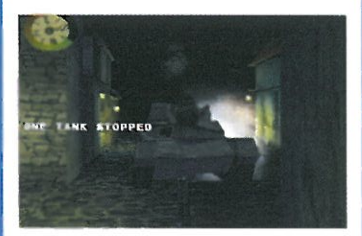


CÓMO...
DESTRUIR LOS TANQUES

En la misión Tread Carefully, Manon se enfrenta por primera vez a las complicadas batallas contra los implacables Panzer alemanes. He aquí como vivir al máximo la fantasía de *Salvar al soldado Ryan*...



Rápidamente, adelántate y ve hacia la derecha. Ponte detrás de la ametralladora e inflígele unos cuantos daños al primer tanque mientras se retira dando la vuelta a la esquina. Ocúpate de los dos soldados y acaba lo tuyo con el tanque en cuanto reaparezca.



Sigue hasta la próxima ametralladora y avanza lentamente para atraer la atención del tanque. Vuelve hasta la ametralladora, acribilla a los soldados y destroza el tanque en cuanto haga su pesada aparición.



Desde el pie de las escaleras, tira una bomba incendiaria para ocuparte de los soldados. Sube las escaleras y utiliza tu lanzacohetes Panzerfaust para eliminar a los dos tanques con unos cuantos disparos. Recuerda que debes retroceder de vez en cuando para esquivar las balas.

«Los tiroteos resultan espeluznantemente realistas»

a más no poder. Si eres capaz de no dar importancia a los típicos defectillos que acompañan a proyectos tan ambiciosos, reconocerás que los gráficos son estilizados y evocativos, sobre todo los modelos de los personajes y las pantallas propagandísticas durante los tiempos de carga. El sonido es magnífico: banda sonora clásica y de calidad, disparos e impactos de bala muy logrados, graciosos acentos gabachos y estremecedores gritos de alerta de fondo. Con una IA enemiga claramente mejorada, los tiroteos pueden resultar espeluznantemente realistas. Tendrás que combinar sabiamente la estrategia con tu potencia de disparo: acechar detrás de la esquina a la espera de una predecible avalancha de carne de cañón raramente funciona, como tampoco suele hacerlo lanzarse de cabeza contra un grupo de guardias a ráfaga limpia. Esquivar, agazaparse y cubrirse es vital, y al respecto sólo hay una queja que formular: a veces, los malos parecen capaces de disparar a través de las paredes. Pero los sutiles toques de genialidad compensan de largo cualquier pequeña queja acerca de texturas poco definidas o imprecisión al apuntar...Y el colofón final: un modo para dos jugadores, que... no está mal. Se trata de un combate a muerte puro y duro en escenarios de bella factura y con las habituales opciones de personalización (número de muertes, tiempo límite...). Todas las armas grandes están disponibles, con lo que puede producirse más de una situación cómica, pero el conjunto resulta un poco forzado.

Lo primero y más importante es que estamos ante una experiencia auténtica y apasionante para un solo jugador. Algo más que un paquete de misiones y algo menos que una secuela totalmente mejorada. En términos cinematográficos, un thriller negro y lúgubre con héroes curtidos, ruines villanos y algunas espléndidas escenas de vídeo repletas de acción. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

ALIEN RESURRECTION
(PSMAG 46 8/10)
Un estilo similar: un *shoot'em up* en primera persona sombrío y lúgubre. Con monstruos en vez de alemanes



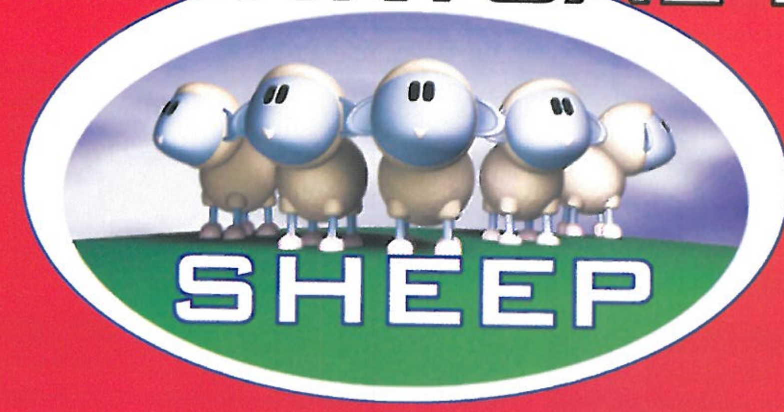
■ GRÁFICOS:	Texturas borrosas, pero extremo cuidado de los detalles de época	9
■ JUGABILIDAD:	Una mezcla de frenéticos tiroteos en primera persona y de sombrío sigilo	9
■ ADICTIVIDAD:	Duradera, con montones de secretos que obligan a repetir	9

■ CONCLUSIÓN:
No es que vaya mucho más allá del original, pero es igual de divertido, con acertadas mejoras. Si ya tienes *Medal Of Honor*, hazte con éste. Si no, sé ambicioso y píllate los dos.



¡ LA ESTUPIDEZ VIRTUAL !



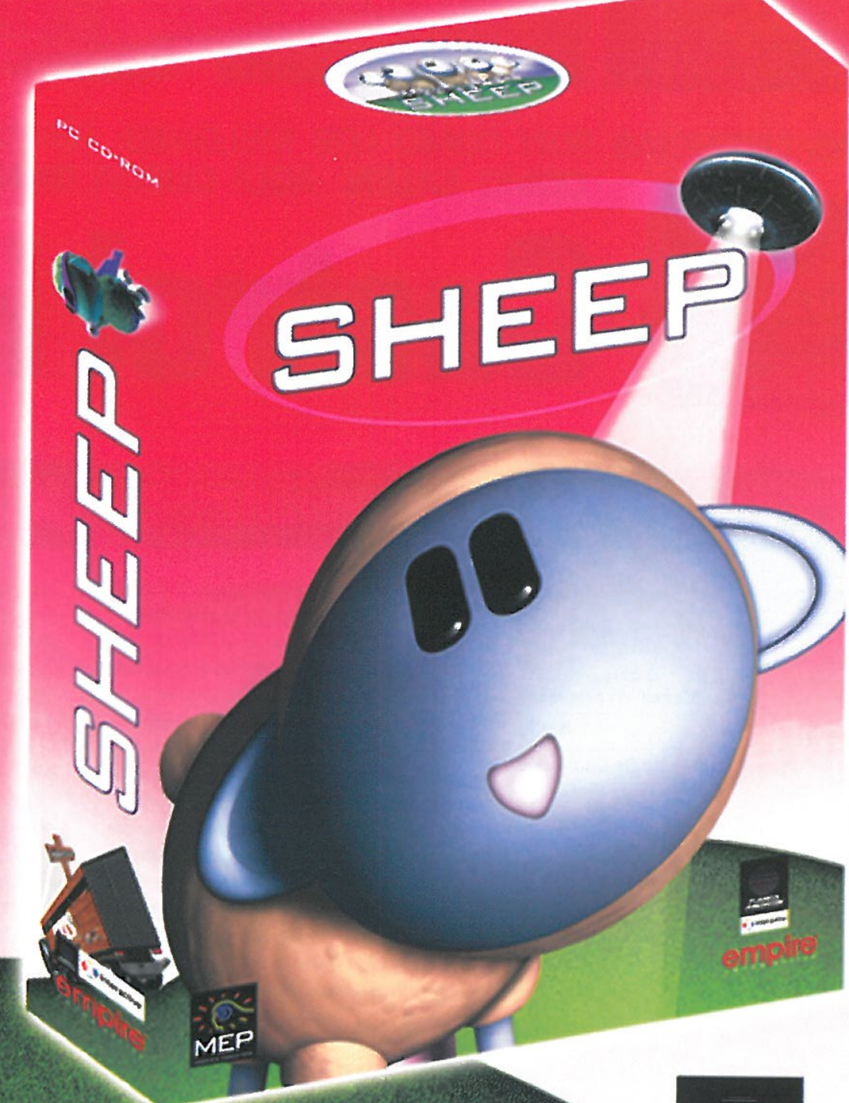


EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DEL AÑO
(CON UNAS OVEJAS TAN ESTÚPIDAS, QUE SON GENIALES)









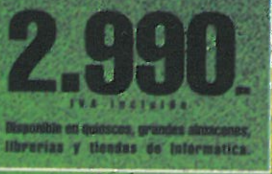
- Elige uno de los cuatro infortunados pastores.
- Cuida de cuatro razas distintas de ovejas desorientadas.
- 7 mundos disparatados con 28 fantásticos niveles.











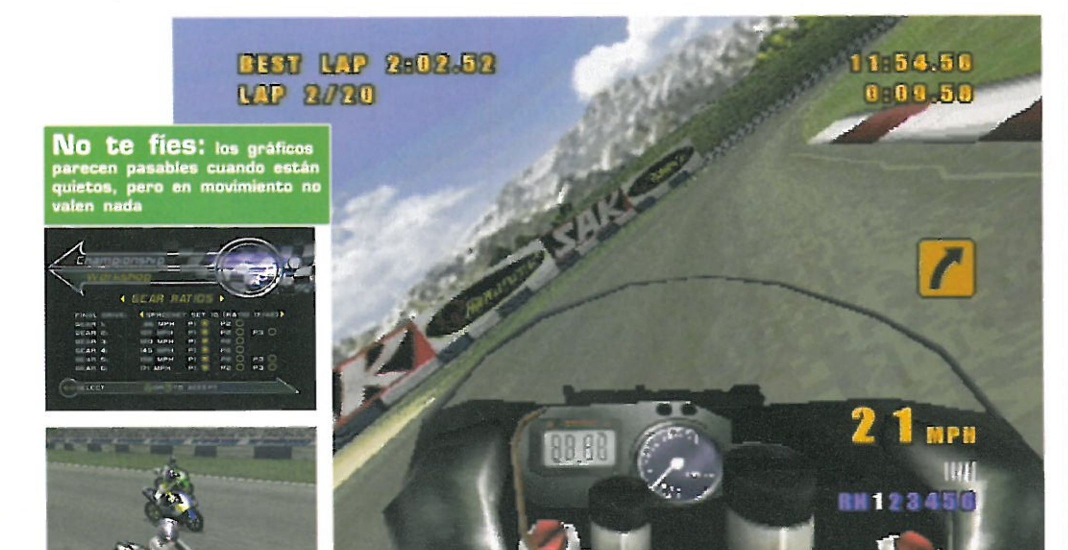


Interactive

empire

Tel. atención al cliente: 902 490 346

www.planetadeagostini.es



No te fíes: los gráficos parecen pasables cuando están quietos, pero en movimiento no valen nada



El modo para dos jugadores ofrece pocos alicientes y es mucho más lento

LAS LICENCIAS SON COMO LOS MELONES: HASTA QUE NO LAS PRUEBAS NO SABES CÓMO SALEN. AQUÍ QUEDA BIEN CLARITO



Castrol Honda VTR

«La conducción en ocasiones es aceptable y otras veces es caótica»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Bubble Boy
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

MOTO RACER 2
(PSMAG 13 8/10)
Algo viejo, pero sigue siendo bueno, intenso y difícil.

A veces se puede juzgar la calidad de un juego por la película de introducción. Es el caso de *Castrol Honda VTR*. Lo normal habría sido situar la escena con una secuencia potente y absolutamente realista: algo rápido, impactante e intenso. Sin embargo, en vez de Slight o Edwards corriendo a mil por hora y rozando el asfalto con las rodillas, en *Honda* salen unos tipos esquemáticos y tiesos, encaramados a unas motos temblorosas como flanes. Lo más absurdo es que, al parecer, hay que tomarse en serio a este hatajo de monigotes. La intro no parece indicar que lo que sigue vaya a ser un título de calidad, y efectivamente no lo es.

Lo de basar el videojuego en la VTR, el nuevo supermodelo de Honda, es una idea excelente, que bastaría para entusiasmar a cualquier amante del motociclismo. Pero la verdad es que te sientes un poco estafado, porque la Honda es la única moto a tu disposición: no hay Kawasakis, Yamahas, Suzukis o Ducatis en oferta... Tienes algunas opciones mecánicas para modificar el manejo del vehículo, pero poca cosa más.

Una vez en la pista, te preguntas en qué demonios te has gastado el dinero. Desde luego, no en innovaciones técnicas. Los gráficos saltan y funcionan fatal, y además les falta resolución. Cuando tus rivales están lejos, por ejemplo, se ven como un montoncito de píxeles rectangulares. Pero si te acercas a ellos (a unos cinco metros más o menos), se transforman de repente en unos motoristas cachas. Un trabajo estupendo, vamos.

En cuanto a la conducción, en ocasiones es aceptable y otras veces es caótica. Tomar las curvas no cuesta mucho, pero en general las motos avanzan como cacharros artríticos. Hay dos maneras de simular la conducción de motos en un videojuego: una buena y otra mala. En este caso se ha usado la mala.

Si dejamos a un lado la conducción, *Honda* resulta bastante jugable. El nivel de dificultad no es demasiado elevado al empezar, pero a medida que progresas el juego se va complicando, y hay opciones para marcar el trazado o las distancias de frenado para ayudarte a superar las partes más comprometidas. Por desgracia, sin embargo, uno nunca se acaba de entusiasmar porque se encuentra continuamente con fallos gravísimos. *Honda* es el ejemplo clásico de incompetencia en la creación de un videojuego: se ha partido de una licencia de calidad pero el resultado es un título flojo, con un nivel técnico anticuado, a la altura de los juegos que salieron para PlayStation en 1995. Además, las VTR no suenan como una abeja encerrada en un frasco de vidrio. Un compañero de la redacción de *PSMag* tenía una y nos lo ha confirmado...

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Un inestable mosaico de píxeles	5
JUGABILIDAD:	En ciertos momentos no está tan mal	6
ADICTIVIDAD:	Poca cosa que mantenga tu interés	5

CONCLUSIÓN:
Piensa en el tratamiento que han recibido en los últimos años los juegos de Fórmula 1, y dinos si se ha hecho lo mismo en este caso. Es mejor ir en busca de *Ducati Life*.







La recompensa de los justos. «Tu amor por los Digimon te dará fuerza». O: quien algo quiere, algo le cuesta



Pequeños cagones. Estos pequeños y monos monstruos caminan alegremente a tu vera, soñando despiertos con sus pequeñas novias monstruo y su comida favorita. O, como en este caso, haciendo sus necesidades en el césped de tu abuela

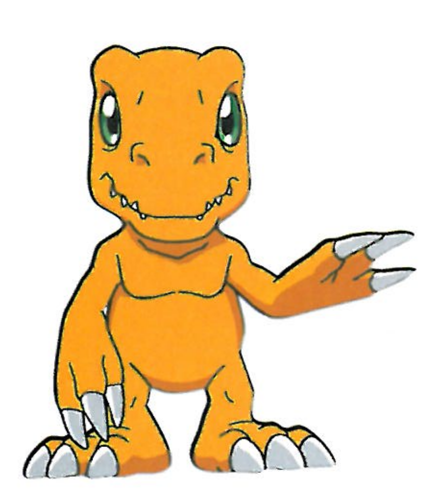
HE AQUÍ EL BURGER KING DE LOS JUEGOS DE ENTRENAMIENTO DE MONSTRUOS



Digimon World

«La sustancia del juego está en los combates. A medida que te paseas

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Bandai
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos



¿Eres el tipo de persona que compra Pepsi Cola porque «te gusta más el sabor»? Si es así, puede que disfrutes con *Digimon World*, el «otro» juego de entrenamiento de monstruos. Vaya, el que no es... bueno, Yasabesquémon.

De hecho, *Digimon World* no es el único juego de entrenamiento de monstruos. Hace tan sólo un mes estábamos jugando a *Monster Rancher*, el juego de monstruos-en-tu-colección-de-CD. Pero *Digimon* arrastra toda una estela de productos de márketing, entre los que se cuentan llaveros y series de cómics. También se podría decir que, como es de Bandai, y Bandai creó el Tamagotchi, y el Tamagotchi dio lugar a toda la saga actual de criaderos de monstruos, en el sentido más estricto *Digimon* es más la Coca-Cola que la Pepsi del mundillo.

Sea como sea, mete el CD y comprobarás tres cosas. Primera, te metamorfosearás en un niño pecoso y cabezón. Segunda, un agujero de gusano te succionará hasta sumirte en el mundo de *Digimon*. Y tercera, un pequeño monstruo, inofensivo y complaciente, te seguirá allá por donde vayas. *Digimon World* se presenta más bien como un juego de rol. Empiezas en un pueblo donde puedes pasearte por donde quieras, charlar con sus habitantes y comprar cosas. Una vez agotadas todas las posibilidades que te ofrece la villa, puedes emprender la marcha en busca de aventuras.

El primer lugar al que deberías dirigirte es la zona de entrenamiento, donde podrás empezar a poner en forma a tu monstruo para convertirlo en un luchador, al más puro estilo Rocky. A continuación, quizá quieras ir al lavabo. En serio.

Digimon World se toma muy en serio el legado de sus antepasados Tamagotchi y ha dotado a sus monstruos de toda una serie de funciones corporales. Cuando tiene hambre, una pequeña burbuja aparece sobre la cabeza de tu pequeño monstruo con algo de comida dentro, y tienes que encontrarle algo para comer. Cuando está cansado, aparece una burbuja llena de zetas, y debes ponerlo en la cama. Y una vez completado el proceso digestivo, más vale que te muevas deprisa. ¿Divertido? Bueno, todo depende del tiempo que te durara tu viejo Tamagotchi antes de morir aplastado de un pisotón, pero no hay duda que el juego conseguirá arrancarte alguna que otra sonrisa. Como mínimo al principio.

Eso sí, la verdadera sustancia del juego está en los combates. A medida que te das unas vueltas por el mapa, chasqueando la lengua hastiado por los incesantes tiempos de carga y el modo en que la música se repite en cada pantalla, van apareciendo otros monstruos . En el combate no puede decirse que el entrenador tenga voz ni voto. Todo lo que puedes hacer es ver y rezar, aunque a medida que vayas desarrollando las habilidades de tu monstruo, podrás serle de mayor ayuda. Si el pequeño ser gana, en ocasiones su derrotado enemigo se une a los monstruos que viven en el pueblo, abriéndote así las puertas de nuevas e inexploradas pantallas. Pero si tu monstruoso amigo pierde, le dice adiós a una de sus tres vidas.



Los saltos demasiado entusiastas de tus pequeños y rechonchos amigos pueden acabar en un letal mareo de nuestro héroe. Aunque no importa, a juzgar por el comentario parece que está disfrutando. Mmmm...

Ponte en forma pasándote por el gimnasio. Allí, tu monstruo puede aprender las técnicas de lucha que necesitará para arrastrar la jeta de sus rivales por el barro como pobres criaturillas que son

CÓMO... CRIAR UN MONSTRUO



¿Recuerdas el Tamagotchi? *Digimon World* es preocupantemente parecido. Desde el principio, el monstruo exigirá tus atenciones. Aquí, por ejemplo, está hambriento. Afortunadamente hay una granja justo al lado del pueblo, y el granjero es de lo más servicial.



Tras un duro día de lucha, tu monstruo necesitará echar una cabezadita, cosa que puede hacer en la casa de Jijimon. Por desgracia, y por lo que sabemos, sólo puedes ponerlo en la cama durante una hora cada vez, con los consiguientes y excesivos tiempos de carga de por medio.



Los aficionados al humor escatológico se sentirán como en casa, ya que toda esa comida que entra por su bocaza antes o después llega al final de su viaje alimenticio. Encuentra un lavabo lo antes que puedas o te arriesgas a dejar un resbaladizo recuerdo en el césped.

por el mapa, aparecen otros monstruos»

Con unos gráficos bastante apañados y unas batallas emocionantes, *Digimon World* resulta suficientemente agradable. Pero también es un poco extraño. Todo el tema de comer-dormir-evacuar enseguida se queda en nada, y podrían haberlo sustituido por un mayor control en las batallas. Y los ataques aleatorios de monstruos también acaban por resultar demasiado manidos.

Aún así, lo más traumático de todo es que cuando le estás cogiendo cariño a tu monstruo, éste «digievoluciona» en otro diferente, al cual deberás volver a educar desde un principio. Si dedicas el tiempo suficiente al juego, jugarás con los 80 Digimon disponibles. Pero (sniff) ni siquiera te dan la oportunidad de despedirte de ellos. Con esto te haces a la idea de cómo se deben sentir las personas que entrenan a perros guía para invidentes. ■



El aspecto «Digi» lo encontramos en los circuitos que aparecen entre el césped y en los disquetes que aumentan las características de tu monstruo

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

MONSTER RANCHER

Más centrado en los combates, con un ingenioso toque de saqueo de colecciones de CD. Y puedes acompañar a tu monstruo a la tumba



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Alegremente chaparrudos y con lindos monstruos	8
■ JUGABILIDAD:	Superficial y repetitiva, pero también divertida	6
■ ADICTIVIDAD:	Muchas retos por superar, si consigue engancharte	7

■ CONCLUSIÓN:
Una agradable variación de la temática Tamagotchi, diseñada para apelar a nuestro yo más maternal. La rutina de comer/dormir/evacuar puede resultarte irritante, eso si los efectos sonoros no acaban antes contigo.

7 SOBRE **10**





La cosa se caldea. Las llamas arrasan el bosque cuando Mowgli se enfrenta a su mayor enemigo de la jungla



Dubi dú, quiero ser como tú... andar como tú... bailar como tú...

HABÍAMOS OÍDO HABLAR DE LA LEY DE LA SELVA, PERO DE LOS BAILOTEOS SELVÁTICOS NUNCA... ¿QUÉ LOCURA ES ÉSTA?



El Libro de la selva

«Tiene más baile en el cuerpo que Britney Spears con el uniforme del cole»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Disney Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

A los jugadores más enganchados a las recreativas no les sorprenderá oír hablar de juegos en que, aparte de los dedos, se utilizan los pinreles. Aunque puede sonar algo raro, en realidad es muy fácil. Todos los símbolos que normalmente encontrarías en un pad se han trasladado a una alfombra diseñada especialmente. Te colocas en el centro y das un paso adelante para pulsar hacia arriba, un paso atrás para abajo, uno a la izquierda para la izquierda y —sí, ¡qué listo nos has salido!— uno a la derecha para la derecha.

El libro de la selva: muévete con ritmo se ha diseñado especialmente para jugar con una alfombra de éstas, y se trata del primer juego de este tipo que se vende en Europa. Si no has tenido el placer de utilizar una alfombra de baile antes, prepárate para una buena dosis de diversión. La acción en pantalla es parecida a la de *PaRappa The Rappa* y *Beatmania*: los símbolos van descendiendo por la pantalla hasta que llegan a un punto redondo, momento en el cual deberás saltar encima del símbolo correspondiente. Es fácil porque tienes que pulsar los botones al ritmo de la música, lo que significa que si utilizas la alfombra y mueves los pies correctamente... ¡te estarás marcando un baile!

La cosa empieza relativamente fácil; sólo tienes que dar un paso a la izquierda, luego un saltito a la derecha, llevarte una mano a la cintura (uy, no, esta canción no está, pero la idea es la misma, sólo que sin movimientos sexy de por medio). A medida que avances por el juego, tanto el argumento (básicamente el mismo que el de la película clásica de Disney) y como los movimientos de baile se complican cada vez más, hasta que llega un punto en que te sientes como si te hubieran expulsado de la escuela de *Fama* aquejado de un caso grave de epilepsia.

Como es de suponer, esta exhibición de contoneos es hilarante para todo aquél que mire, y encima *El libro de la selva* es perfecto para acción multijugador. Ya sea en plan fiesta de pastelitos y helados para un grupo de chavalines, o de cervezas y pizzas para un grupo más crecidito, el juego es para mondarse de risa, y la única discusión que tendréis será para ver quién es el siguiente. Para montarte una fiesta en un santiamén, lo único que necesitas son dos alfombras y el modo Versus. Aunque seguramente el juego saldrá caro (costará unas 15.000 pesetas con la alfombra y unas 7.000 sin ella, aunque también podrás adquirirla por separado por unas 8.500 pelas), le sacarás todo el jugo a tu dinero.

Con más baile en el cuerpo que Britney Spears con el uniforme del cole, *El libro de la selva* está destinado a ser un bombazo. La única reserva que se nos plantea es que, como sucede con los títulos más novedosos, su chispa inicial corre el riesgo de apagarse muy pronto.

PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Gran colorido y con el típico sello Disney	8
JUGABILIDAD:	Más divertido que los chistes de Chiquito	9
ADICTIVIDAD:	Novedad que puede apagarse, pero la alfombra funciona con cualquier juego	6

CONCLUSIÓN:
El primer juego de este tipo que se comercializa en Europa, y es divertidísimo. Las canciones clásicas lo convierten en una excusa perfecta para hacer el mono un rato.



DE PASEO CON UNA ALFOMBRA MÁGICA Y, GRACIAS A DIOS, SIN ROBIN WILLIAMS



Aladdin La venganza de Nasira

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Argonaut Software
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

El intento de la corporación Disney de saturar la cultura de los consumidores más enanos continúa con esta nueva entrega que sigue al pasable y movidito *Tarzan* (*PSMag 36* 7/10).

En el *Aladdin* de Disney tendrás que meterte en el pellejo del protagonista (y en sus bombachos) y enfrentarte a 28 niveles repletos de payasadas arábigas. Armado únicamente con una cimitarra, tu habilidad innata para el baile y un puñado de amigos de lo más útil, tu misión será salvar al sultán, a la princesa y al reino de la malísima hechicera Nasira y, de paso, llenarte los bolsillos de oro. Este juego, un aventura/plataformas en 3D, está basado en la película y te exhorta a hacer cabriolas, a deslizarte por acá y por allá, y a patearte unas localizaciones bien construidas y visualmente mágicas, además de recoger monedas y gemas y cargarte a los malos. Aunque resulte poco estimulante y no suponga un hito en lo que a originalidad se refiere, los juegos adicionales de final de nivel y la acumulación de monedas brindan algún que otro soplo de diversión.

Lo que salva a *Aladdin* de un estrepitoso fracaso es la capacidad del juego para cambiar constantemente de modo. Estás robándole manzanas a un vendedor callejero soñoliento y izas!, al minuto siguiente estás esquivando columnas que se caen mientras conduces una alfombra persa a toda pastilla. Diversión sana y un buen entrenamiento básico para los jugadores más jovencitos, aunque demasiado aburrido para los veteranos más curtidos.



«¡Corredores, a sus alfombras!» El nivel 7, Regreso a Palacio, parece anticipar un posible *Aladdin's Magic Carpet Racer*...



PlayStation Magazine VEREDICTO

- GRÁFICOS: Fluyen con suavidad, aunque no se distancian de un cierto toque ñoño **7**
- JUGABILIDAD: El combate es limitado, pero sigue siendo variada y con ritmo **6**
- ADICTIVIDAD: Supuestamente ofrece 40 horas de acción. Mmmm... **6**

CONCLUSIÓN: Difícilmente conseguirá que los jugadores más forofos se dejen las yemas frotando la lámpara, pero puede aportar una dosis de diversión a los que se pirran por gandulear todo el domingo enfundados en pijamas.



6 SOBRE 10

VIRGIN DESENTIERRA UNA JOYA PARA DOS JUGADORES...



Magical Drop

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Spook
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	5.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Nada más escuchar el primer gorgorito emitido por alguno de sus muchos y muy rechonchos bufones, nobles y estrellas medievales varias, ya sabes qué esperar de *Magical Drop*. Esencialmente, se trata de una variación de la excelente saga *Bust-A-Move* que ofrece una versión ligeramente diferente de la fijación de este último por reunir esferas del mismo color.

En lo que a *Magical Drop* se refiere, las piedras preciosas de colores se van amontonando en la pantalla para que tú las enlaces en grupos de tres o más del mismo color y las hagas desaparecer. Para lograr este objetivo puedes servirte de uno de los doce cortesanos que van corriendo por la parte inferior de la pantalla. Un sistema de poleas te permite ir reuniendo las piedras, con un botón bajas los grupos de esferas de igual color y con otro las vuelves a enviar a lo alto de la pantalla. Para limpiar la pantalla tendrás que ejecutar complejas combinaciones que provocarán grandiosas reacciones en cadena de piedras dispersándose y por las que te recompensarán con puntos o, en el modo de dos jugadores, castigarán a tu oponente.

A pesar de lo familiar que nos resulta el tema, en ocasiones *Magical Drop* puede resultar soporífero, especialmente si lo comparamos con juegos como *Bust-A-Move* y *Puzzler Fighter*. El extraño pero frenético modo para dos jugadores salva los muebles, pero a las partidas individuales de *Magical Drop* les falta la intensidad que exige el género.



¿Bust-A-Polea? Estos pequeños individuos (arriba) utilizan un sistema de poleas para formar grupos de piedras preciosas del mismo color



PlayStation Magazine VEREDICTO

- GRÁFICOS: Los típicos gráficos chillones de los puzzles con bolas de colores **5**
- JUGABILIDAD: Entretenida, pero al modo individual le falta el ritmo necesario **6**
- ADICTIVIDAD: El modo de dos jugadores está hecho para durar **6**

CONCLUSIÓN: Utiliza una receta harto conocida. Su contenido simplista se combina con los controles para crear otro juego de puzzles para PlayStation, entretenido pero nada exigente. Claramente «inspirado» en *Bust-A-Move*.



6 SOBRE 10



STEERING WHEEL
McLaren
Para PlayStation 2,
PlayStation y PS One
Competir en F1?
De 0 a 100 en 4 seg.
sin cambio de marchas?
Sin sentir la máquina?
Alucinantes trompos sin freno de mano?
Licencia exclusiva McLaren
Cambio de marchas y freno de mano por separado
Vibración Double Tremor en volante y pedales
Distribuidor exclusivo en España:
Acclaim Entertainment España
Tel. 91 799 41 00 / Fax. 91 799 41 20
SKREAM
AKklaim

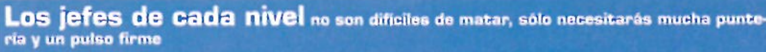






Tiros en la cabeza, tu propia cabeza peligra, la sangre salta por los aires... Es como un *Syphon Filter* para rifle, pero sin rifle





Los jefes de cada nivel no son difíciles de matar, sólo necesitarás mucha puntería y un pulso firme



SI UNA DE TUS FRASES PREFERIDAS ES «DONDE PONGO EL OJO, PONGO LA BALA», ESTE JUEGO ESTÁ HECHO PARA TI



Silent Scope

«Es un título tremendamente jugable, adictivo y divertido.»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	9.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Lo más probable es que ya conozcas el arcade: esa recreativa enorme con un rifle de francotirador, donde ves en la pantalla la situación a tamaño real y en el visor de la escopeta el área ampliada del lugar al que estás apuntando. Una pasada, ¿verdad? Pues en tu tele se ve exactamente igual, pero con una pequeña diferencia: no hay escopeta. Sólo tu Dual Shock2. Pulsando R1, mueves el cursor adonde apuntas por el área, desde lejos. Y cuando más o menos estás apuntando adonde te parece que está el malo, sueltas R1 y la zona a la que apuntas se amplía.

De lo que se trata es de aniquilar malos. Suelen ser terroristas de élite, armados hasta las orejas con ametralladoras, fusiles, lanzacohetes, bazukas... Pero, a veces, tienen rehenes. No hace falta decir que a éstos no te los puedes cargar, claro. A veces deberás apuntar justamente a la cabeza del enemigo para no darle al rehén. De hecho, en la parte superior de la pantalla hay un marcador que indica en qué parte del cuerpo le has dado a cada malo. Por favor, que todos los antiviolentos hagan una ola ahora, porque... acertar en la cabeza a los malos puntúa mucho más.

Los escenarios y situaciones no podrían ser más variados: a veces disparas desde lo alto de un edificio, otras desde un helicóptero; después, en la autopista, montado en un coche; más tarde te tiras en paracaídas y aniquilas enemigos antes de aterrizar; hay misiones nocturnas (donde sólo tienes visión nocturna en la escopeta, al ampliar), y un largo etc. Los jefes son fabulosos: un Harrier entre los edificios de la ciudad, un camión, un terrorista corriendo por un campo de fútbol americano (si le das a un jugador, te la cargas), un tipo que se escuda con la hija del presidente mientras te lanza cohetes...

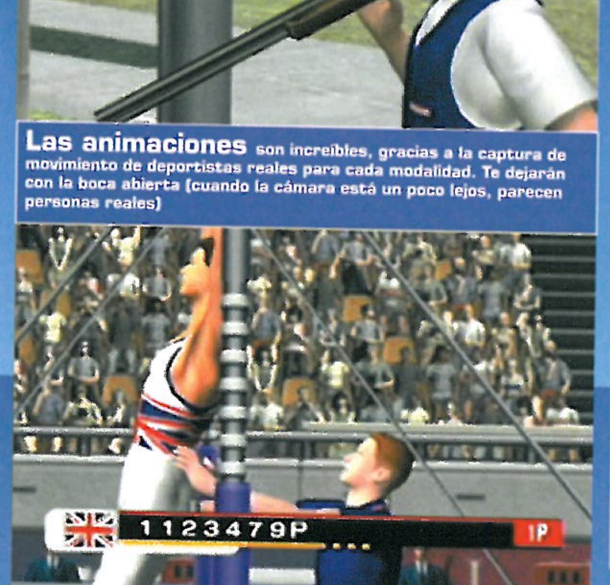
Silent Scope es un título tremendamente jugable, adictivo y divertido. Las ramificaciones del argumento —de vez en cuando tendrás que elegir qué ruta sigues— aumentan su durabilidad, y el sistema de control es intuitivo, simple y rápido. Genial. Sin embargo, el juego podría haber sido mejor. No ofrece ninguna novedad respecto a la recreativa o la versión para Dreamcast. Y en aquellas dos, los gráficos tenían *anti-aliasing*. Aquí, como de costumbre, no. Visualmente es bastante inferior a lo que puede hacer PS2 en tu tele, pero en cualquier caso, los escenarios son preciosos y los enemigos están perfectamente dotados de captura de movimiento. O lo compras, o te haces amigo de alguien que lo tenga (ya sea en PS2 o en DC, porque ambas versiones son idénticas).

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Los de la versión de DC, sin *anti-aliasing*	7
JUGABILIDAD:	Eso de jugar sin escopeta es una lástima	7
ADICTIVIDAD:	Las ramificaciones de la historia son geniales	8

CONCLUSIÓN:
No tiene ni un solo píxel que no esté en la versión de Dreamcast o en el arcade (y debería, dada la superioridad de la PS2), pero con todo, es un juego excelente.





Las animaciones son increíbles, gracias a la captura de movimiento de deportistas reales para cada modalidad. Te dejarán con la boca abierta (cuando la cámara está un poco lejos, parecen personas reales)



No todo es aporrear botones como un loco, hombre. A veces, tendrás que pulsar un botón determinado cuando corresponda, o una secuencia

¡CORRE! ¡SALTA! ¡APUNTA! ¡DISPARA! ¡MACHACA BOTONES! ¡BABEA...! ¿BABEA? PUES SÍ, CON ESOS GRÁFICOS...

ESPN International Track and Field

«Tras un par de peleas, sabrás fintar y lanzar golpes contundentes»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	KCEO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	9.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Lo más probable es que ya hayas jugado a la versión de *International Track and Field* para PSX. Si es así, no necesitas mucha información por nuestra parte: esto es lo mismo, pero con gráficos de 128 bits.

Para los que no estén en la onda, explicamos: *ESPN International Track and Field* es un simulador de deportes olímpicos, aunque sin licencia de Sydney. Un total de diez deportes, en los que deberás poner a prueba tu rapidez pulsando botones, tu habilidad ejecutando combos, tu puntería, tu precisión... Depende del deporte. Para correr, por ejemplo, los botones que corresponden a tus piernas son ⊗ y ◎: tienes que pulsar continuamente ⊗, ◎, ⊗, ◎, etc. Cuanto más rápido lo haces, más rápido corre tu deportista. En el tiro al plato, en cambio, sólo hay que apuntar y disparar. Pides plato con Ⓐ, apuntas con el stick, y disparas con ⊗. En gimnasia rítmica, debes pulsar la combinación de direcciones cuando se te indique en pantalla, para que tu chica ejecute su ejercicio al compás de la música (elegirás la canción que prefieras antes de comenzar). Te haces una idea, ¿no?

ESPN International Track and Field es de KCEO, una compañía que entra pisando fuerte en PS2. Es el equipo de desarrollo responsable de los *ISS* de N64 y del *ISS* para PS2 que verás en las *previews* de este mismo número. Gente con experiencia, vaya: estos chicos saben muy bien aprovechar las posibilidades de la captura de movimiento, y son verdaderos expertos en deportes. Sin embargo, la experiencia, los buenos gráficos —fantásticos— y la captura de movimiento no siempre son suficientes. Los diez deportes de *ESPN* son pocos, y todos demasiado difíciles después de la primera prueba. El control en cada modalidad no es nada intuitivo. De hecho, al empezar en cualquiera de ellos tienes que prestar mucha atención a las instrucciones que aparecen en pantalla para saber qué botones se utilizan y para qué es cada uno. Y claro, esas instrucciones, como el resto del juego, están en inglés (aunque son muy fáciles de entender). Un juego precioso, pero poco profundo, no muy variado y algo soso. No obstante, los gráficos y la animación de los deportistas lo hacen un título ideal para fardar de consola ante los amigos...



PlayStation Magazine
VEREDICTO

GRÁFICOS:	De lejos, los deportistas parecen de verdad	9
JUGABILIDAD:	Cada deporte, un control. Y nada intuitivo	5
ADICTIVIDAD:	A excepción del tiro al plato, no engancha ningún deporte	5

CONCLUSIÓN: Un juego precioso, pero poco profundo y variado. Si tienes el *Track and Field* de PSX, lo único que te gustará más de éste serán sus gráficos. Y si no tienes ninguno, sobrevivirás.

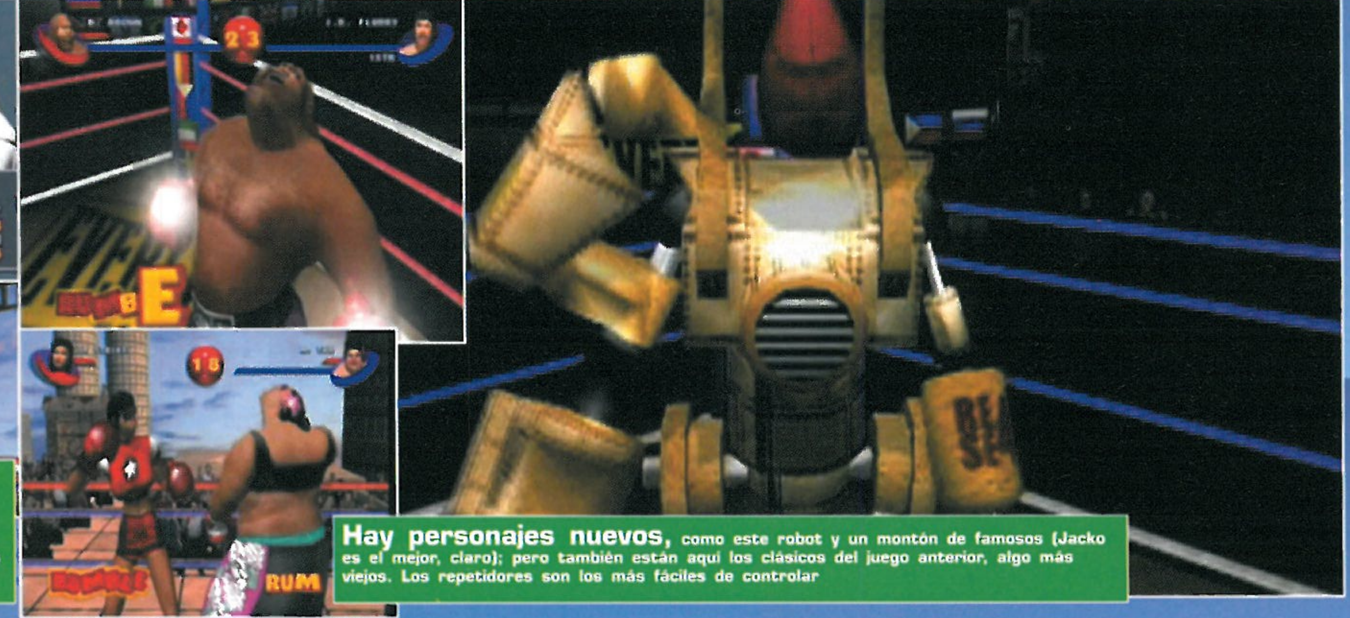


6 SOBRE 10





Nada como un famoso para seguir jugando. El presentador de los combates continúa siendo el de los principales torneos televisados de EE.UU., Michael Buffer. Y



Hay personajes nuevos, como este robot y un montón de famosos (Jacko es el mejor, claro); pero también están aquí los clásicos del juego anterior, algo más viejos. Los repetidores son los más fáciles de controlar

POCAS VECES UNO PUEDE PARTIRSE DE RISA Y DIVERTIRSE CON UN JUEGO AL MISMO TIEMPO. PERO CON *READY TO RUMBLE* ESO ERA FÁCIL. Y AHORA, MÁS.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

«Aparte de un montón de personajes las novedades son pocas»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	9.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

R*eady 2 Rumble Boxing Round 2* es la continuación del que ya resultó ser un auténtico juegazo: un arcade de boxeo divertidísimo con el que, además de pasártelo bomba, te partías de risa. Sin embargo, no está de más concretar: lo que fallaba de *Ready to Rumble* en PlayStation eran los gráficos. Las texturas de las caras no eran tan definidas como nos habría gustado, y eso nos hizo envidiar a escondidas la versión de Dreamcast. Además, la animación en el juego para la gris no era tan fluida y natural. Vaya, que no habrían venido mal unos cuantos bits de potencia extra... ¡y aquí los tienes!

Ahora sí, *Ready 2 Rumble Boxing Round 2* tiene, por fin, todo lo necesario y con el aspecto adecuado. Perfecto. Pero eso no significa que sea un juego muy diferente o novedoso. Lo cierto es que, aparte de un montón de personajes que desbloquear, las novedades son pocas: algunos escenarios nuevos, unos cuantos combos propios para cada personaje, y la posibilidad de configurar el orden de los torneos como te plazca. Y un modo de peleas por equipos estilo Tag, por supuesto (en estos días, un juego de lucha sin modo Tag es una birria...). La animación es suavísima, y el nivel de detalle de los gráficos es mucho mayor, pero no «asombra», porque al fin y al cabo, la estética de la serie es caricaturesca, casi de dibujos animados. Los músculos se estiran y contraen, las barrigas botan, las bocas y ojos se mueven... Es genial. El sonido también ha mejorado un poco, con mejores vítores y reacciones del público, el entrenador gritándole órdenes a tu luchador, etc. ¿Y qué más? Pues no mucho. ¿Qué más quieres? Es lo mismo que *Ready to Rumble*, pero mejor y más completo. Sólo por jugar con Michael Jackson, merece la pena comprarlo. ¿Alguna vez se te había ocurrido que todos los movimientos típicos de Jacko son magníficos para luchar? Seguro que no.



Las cámaras del primer juego eran geniales, y todas continúan aquí, junto con otras nuevas. Juega en primera persona desde los ojos de tu enemigo, y mira cómo te mueves con unos ojos ajenos. Bestial



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Fantásticos, pero mejorables	7
JUGABILIDAD:	Genial, aunque podría ofrecer más novedades	8
ADICTIVIDAD:	La del primer Ready to Rumble	7

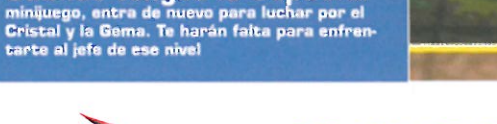
CONCLUSIÓN:
Si no tienes el primero, necesitas éste como sea. Pero si ya conoces el de PSX o el de Dreamcast, las novedades de *R2RBR2* (vaya abreviación) pueden parecerte insuficientes.

7 SOBRE **10**





La variedad de minijuegos es total, desde batallas de tanques a carreras en un circuito diminuto y circular, pasando por una especie de *Pong* a cuatro bandas y muchas cosas más...





Cuando tengas la Copa de un minijuego, entra de nuevo para luchar por el Cristal y la Gema. Te harán falta para enfrentarte al jefe de ese nivel





Gráficamente es algo más simple que los tres primeros *Crash*, pero claro, lo importante con cuatro jugadores en pantalla es que funcione rápido. ¡Y vaya si es rápido!

¿ES UN *CRASH*? PUES SÍ, CLARO. ¿OTRO GENIAL JUEGO DE NAUGHTY DOG? BUENO, ES GENIAL, PERO NO DE NAUGHTY DOG...

Crash Bash

«En todo caso, *Crash Bash* es un juego eminentemente multijugador»

DISTRIBUIDOR	**Sony**
FABRICANTE	**Eurocom**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Castellano**
PRECIO	**6.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**De uno a cuatro**

Los muchachos de Naughty Dog están muy ocupados con su primer *Crash* para PS2, por lo que ha sido Eurocom la firma que se ha ocupado de este conjunto de minijuegos para la gris. Minijuegos basados en el genial mundo de Crash y compañía, por supuesto.

Crash Bash no es como ninguno de los *Crash* anteriores. Ni es un plataformas, ni es de carreras de karts, ni de nada que se le parezca. Es de minijuegos para cuatro jugadores, y punto. Tanto si estás solo (contra tres personajes de la CPU), como si juegas con un amigo (contra dos de la CPU), o con dos o tres (con MultiTap). Un total de 30 minijuegos diferentes, incluyendo los jefes. Aunque a decir verdad, muchas ideas se repiten: sólo cambian las reglas, o se añaden movimientos nuevos.

Según el premio por el que juegues en cada minijuego —Copa, Cristal o Gema—, el nivel de dificultad será diferente. Para acceder a los jefes necesitas cierto número de cada cosa; y claro, para acceder a más niveles, tienes que acabar con los jefes. Todo esto ya te suena, ¿no? Pues tendrás que repetir el proceso en los cinco niveles del juego (cada uno con cinco minijuegos y un jefe, lo que hace un total de 30 pruebas).

No podemos negar que *Crash Bash* es divertidísimo, pero... jugar solo puede convertirse en un infierno: los tres personajes controlados por la consola van contra ti. Es casi imposible pasar del segundo nivel. En cambio, con un MultiTap y cuatro jugadores, la cosa cambia: ¡es bestial! Incluso si sólo juegas con un amigo, y os enfrentáis juntos a la máquina, lo pasarás de miedo.

En todo caso, *Crash Bash* es un juego eminentemente multijugador. Y está compuesto por minijuegos. Ideal para jugar un rato, si eres una persona ocupada que sólo puede dedicar media hora a la consola de vez en cuando, o si te gusta quedar los fines de semana con los amigos y el MultiTap. Pero si lo que quieres es algo con lo que pasarte horas y horas, solo, *CB* puede acabar con tu paciencia. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
CRASH TEAM RACING
(PSMAG 35, 10/10)
Continúa siendo el mejor *Crash*, tanto si estás solo como si te haces con un MultiTap y partes la pantalla por cuatro. Una maravilla que todo el mundo debería guardar muy cerca de su consola.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Algo simples, pero rápidos y coloridos	7
JUGABILIDAD:	Total, con varios jugadores	8
ADICTIVIDAD:	Soltarás el mando cuando te dé un infarto	9

CONCLUSIÓN:
Si tienes a alguien que te pueda echar una mano contra la CPU (aunque sólo sea una persona), te encantará. Pero no juegues solo. Te cansarías enseguida.



CONCURSO

GLADIATOR Y

¿Cuánto tiempo la lle
mirando con la boca
abierta? Sí, la tienes, e
ahí, no es un sueño, es r
tangible, tridimensional... P
¿no crees que ya es hora de
la pruebes? Sabemos que no
a tener problemas con la conso
porque tienes juegos pero quizá
tengas ni un DVD para ver cómo
reproduce PS2. Pues estás de
requete-enhorabuena, chaval. *PSM*
Columbia Tristar te ponen en ban
el reproductor de DVD pero tamb
advierten de que puede que llegue
olvidarte de los videojuegos durant
tiempo porque sorteamos... ¡15 D
de *Gladiator* y otros 15 de *Espart*
Sí, es cierto, nos hemos vuelto lo
Sólo eso explica que pongamos
alcance de tu mano un estreno c
Gladiator y un clásico ganador d
cuatro Oscar como *Espartaco.* Tre
años separan una y otra película,
pertenecen a la historia del CINE
mayúsculas. Ambas tienen com
protagonistas a un gladiador y ref
el mundo de la antigua Roma, au
de manera distinta. Pero ninguna
las dos te dejará indiferente.

La pregunta

¿Qué película lanzó la carrera cinematográfica del actor Russell Crowe?

1.- *L.A. Confidential*
2.- *Sospechosos habituales*
3.- *Vidas cruzadas*

El premio

Una película en formato DVD (*Gladiator* o *Espartaco*) para cada uno de los 30 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO DVD *Gladiator* y *Espartaco*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

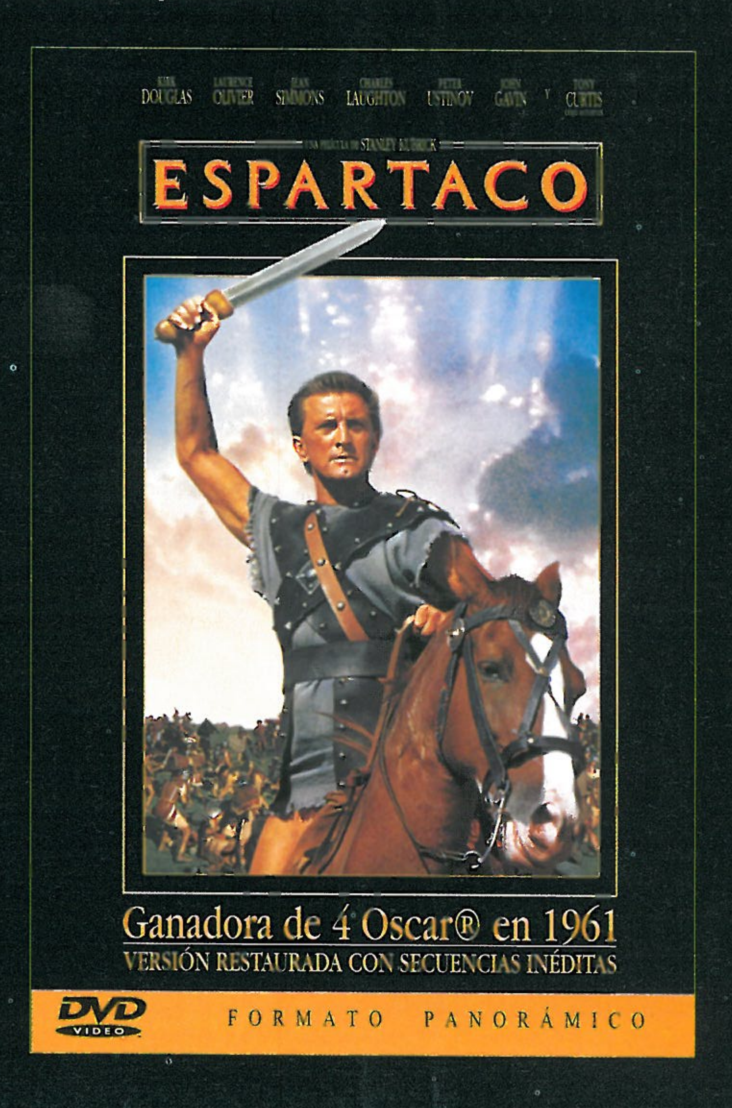
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y ESPARTACO

• **DVD *Gladiator*:**
IDIOMAS: Inglés, italiano y castellano
SUBTÍTULOS: Inglés, castellano, italiano y portugués
FORMATOS: Panorámico, 2:35 y 16x9
EXTRAS: Comentarios del director, cómo se hizo, galería de fotos, perfiles del reparto, juego de gladiadores: el deporte romano de la sangre, *tráilers* internacionales y comparación de los *storyboards* originales.

RIDLEY SCOTT
RUSSELL CROWE
GLADIATOR
EL GLADIADOR
Ridley Scott
CONTIENE DOS DISCOS
DVD VIDEO
FORMATO PANORÁMICO

• **DVD *Espartaco***
(versión restaurada con secuencias originales inéditas):
IDIOMAS: Inglés, francés, alemán, italiano y castellano
SUBTÍTULOS: Inglés, francés, alemán, portugués y turco
FORMATOS: Panorámico, 2:35 y 16x9
EXTRAS: Comentarios del director, filmografía, notas de producción









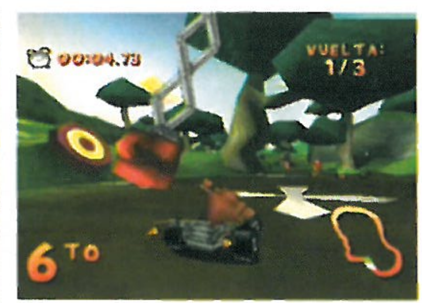
La estética *Looney Tunes* está muy lograda, pero aun así, los gráficos podrían estar un poco más detallados, como los de *Teleñecos MotorMania*





Las armas son bastante originales. La nube que se coloca encima de ti y te llueve para que resbales, es genial. O la pesa de 50 libras que te aplasta. O el pastelazo en la cara. O...





¿ALGUNA VEZ HAS VISTO UN LINDO GATITO? ¿HAS INTENTADO UTILIZAR UN APARATO ACME Y TE HA EXPLOTADO EN LA CARA, TAL VEZ? ¿SÍ? ENTONCES, ESTO TE GUSTARÁ



Looney Tunes Racing

«Las carreras son frenéticas y los circuitos están llenos de trampas ACME»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Circus Freek
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

No es un *CTR*, pero al menos, tampoco es un *Chocobo Racing*. *Looney Tunes Racing* (o *LTR*, si quieres abreviarlo para que se parezca más al juego de carreras de Crash) es un estupendo título de karts, protagonizado por todos los personajes de la simpática firma. El Coyote, el Correcaminos, Piolín, Bugs Bunny, etc. Los protagonistas de nuestra infancia, junto con los pedazos de tela con ojos de Barrio Sésamo. Unos tipos geniales, ¿eh?

De hecho, la simpatía de todos los personajes Looney Tunes es el mayor de los atractivos de *LTR*. Las carreras son frenéticas, rapidísimas, y los circuitos están llenos de trampas marca ACME que se activan cuando menos te lo esperas. Pero vaya, en cuanto a los gráficos, no le llega a la suela de los zapatos a *Crash Team Racing*. Y su jugabilidad, aunque decente, tampoco es comparable.

El sistema de armas es, particularmente, ingenioso. Aquí no recoges un arma determinada y la disparas, sino que vas encontrando monedas. Según las que tengas, lanzarás un arma u otra, desde el pastel para estrellárselo a un adversario, que vale una moneda, hasta el turbo-inmunidad que requiere seis monedas para activarse. Sí, la cosa es algo complicada, pero no está mal. Lo que ocurre es que, como los malos no dejan de ponerse a tiro, la paciencia nunca te dura tanto como para reunir seis monedas.

El sistema de turbos es el de siempre: áreas en el suelo de color verde por las que pasar para salir disparado. Y lo mismo pasa con el control, bastante convencional. Las trampas ACME son algo más originales, pero enseguida te acostumbrarás a esquivar las enormes cruces blancas que indican dónde actúa cada trampa, y te olvidarás de ellas. Al final queda un *CTR* algo simplón, con personajes simpatiquísimos y sus correspondientes comentarios: «¿Qué hay de nuevo, viejo?» No mucho, la verdad. Pero aun así, el juego está bastante bien. ¡Y la música es estupenda!

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

CRASH TEAM RACING

(PSMAG 35, 10/10)

El juego de karts por antonomasia, Crash elevado a la enésima potencia, la jugabilidad sobre cuatro ruedas, el amo del cotarro, el alma de la fiesta, etc.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Decentes y rápidos, aunque mejorables **7**
JUGABILIDAD:	Ese sistema de armas... **6**
ADICTIVIDAD:	Es un poco... como todos **6**

CONCLUSIÓN:
Un juego de karts decentito, ideal para nostálgicos, que no consigue hacer sombra al todopoderoso *CTR*. Al menos, es mejor que otros títulos de Bugs y compañía.



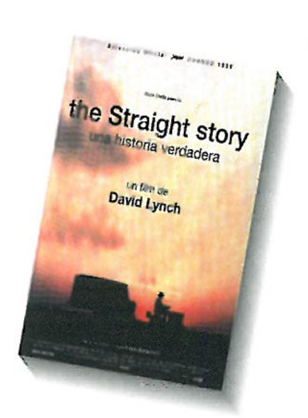
NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LíMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

UNA HISTORIA VERDADERA

Dirige: David Lynch
Interpreta: Richard Farnsworth, Sissy Spacek, Jack Walsh, Harry Dean Stanton y Joseph A. Carpenter



Te sugerimos un buen plan para una plácida tarde de domingo: ve al videoclub de la esquina, compra un paquete de palomitas, alquila *Una Historia Verdadera*, y prepárate para una auténtica lección de buen cine. Y es que esta película es mucho más que una historia real. Es nada más y nada menos que el regreso de uno de los directores más brillantes del cine americano, David Lynch. El creador de films tan variopintos como *Dune*, *Corazón Salvaje* o *Terciopelo Azul* —así como la famosa serie televisiva *Tween Peaks*— vuelve para hacer lo que le da la gana. Y lo que es mejor, consigue realizar un film extraordinario.
La película narra la historia real de Alvin Straight (Richard Farnsworth), un anciano de 73 años con problemas de cadera, que recorrió más de 500 kilómetros por el corazón de Estados Unidos a bordo de una cortadora de césped John Deere. Su objetivo era encontrarse con su hermano enfermo, con el que no se hablaba desde hacía más de diez años. A lo largo de su pequeña odisea, Alvin se encontrará con toda una serie de personajes entrañables, y vivirá momentos maravillosos, llenos de amor y sentido del humor. Un film revolucionario, en el que Lynch recurre a un ritmo lento, que contrasta con la actual tendencia a utilizar planos cortos y movimientos rápidos de cámara. Los tomas aéreas muestran espectaculares paisajes de los campos de Iowa y Wisconsin, revelando una fotografía maravillosa. Y las conversaciones pausadas entre los protagonistas llenan de emotividad las diferentes situaciones que vivirá el protagonista. Todo ello, cautivando al espectador, sin aburrirle en ningún momento. Hace falta ser un genio del cine para conseguir algo así, y David Lynch lo es. Por cierto, la interpretación de Richard Farnsworth, encarnando al rebelde abuelete Alvin, es una auténtica pasada.

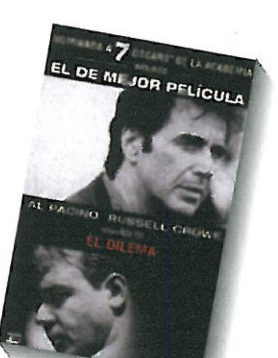
VEREDICTO: **David Lynch, un director rebelde, narrando la historia sencilla de otro rebelde sin causa, Alvin Straight. Un film deslumbrante que te sumerge lentamente en el corazón de la Norteamérica profunda, con personajes entrañables y paisajes espectaculares. Una obra maestra.**

9/ 10



EL DILEMA

Dirige: Michael Mann
Interpreta: Al Pacino, Russell Crowe, Christopher Plummer y Diane Verona



El director Michael Mann posee una amplia experiencia en el mundo de la televisión. De hecho, fue uno de los responsables de la serie *Corrupción en Miami*. Sin embargo, sus incursiones en el cine han sido más bien escasas, y aunque merecían la pena, no fueron excesivamente taquilleras: *El Último Mohicano* (1992) y *Heat* (1995). En *El Dilema*, Michael Mann ha recurrido a dos grandes actores: Russell Crowe y Al Pacino. Ambos interpretan a dos hombres que, en la vida real, tuvieron el valor de enfrentarse al sistema para denunciar el mayor escándalo de atentado contra la salud pública de la historia de EE.UU. Pero que nadie piense que esta película es una especie de sermón didáctico en cinemascope sobre lo bueno o malo que es el tabaco. Nada más lejos de la verdad. *El Dilema* es más bien un film que denuncia la actuación no ética de las grandes multinacionales, ya sean las empresas tabaqueras, o la cadena de televisión CBS y su programa *60 Minutos*. Es más: durante el rodaje del film, hubo presiones por parte de algunos de los implicados en la historia para que la película no llegara a estrenarse. Pero al final, el rodaje terminó con éxito, y el esfuerzo ha merecido la pena. Jeffrey Wigand (Russell Crowe) es un brillante químico al que despiden de la empresa tabaquera en la que trabajaba. Airado y cansado de la actitud poco ética de su empresa, Jeffrey toma la decisión de rebelar los secretos de la industria tabaquera en el programa *60 Minutos* de la CBS. Su productor, Lowell Bergman (Al Pacino), se da cuenta de que está ante una de las mejores historias de su carrera como periodista de investigación. Pero pronto descubrirá que las multinacionales tabaqueras presionarán para que la entrevista nunca se emita...

VEREDICTO: **Absorbente e interesante. Te cautiva por completo desde el primer minuto. Un guión fantástico y una dirección excelente. Las interpretaciones de Al Pacino y Russell Crowe, encarnando a dos tipos honestos que tuvieron el valor de enfrentarse al sistema, es fantástica.**



DOBLE TRAICIÓN

Dirige: Bruce Beresford
Interpreta: Ashley Judd, Tommy Lee Jones y Bruce Greenwood

Libby Parsons (Ashley Judd) es la joven y afortunada esposa de un acaudalado magnate. Su vida color de rosa junto a su marido y su hijo, se ve truncada de repente cuando resulta acusada de asesinar a su compañero. La desaparición del cuerpo, y una póliza de vida multimillonaria son las pruebas que esgrime el fiscal para llevarla a la cárcel. Sin embargo, Libby comienza a sospechar que todo ha sido un montaje, preparado por su marido y su mejor amiga. Tras pasar seis largos años entre rejas, decide violar la libertad condicional para buscar venganza e intentar recuperar a su hijo. Sin embargo, el duro agente de la oficina de libertad condicional, Travis Lehman (Tommy Lee Jones), tratará de impedírselo a toda costa. La película está llena de topicazos más propios de un telefilm de las tres y media que de una cinta para la gran pantalla. De hecho, Tommy Lee Jones vuelve a convertirse en un agente perseguidor de presidiarios, una vez más (ya hemos perdido la cuenta). Y la mediocre Ashley Judd interpreta el mismo papel que hace en todas sus películas: una mujer joven, castigada por los que la rodean. Aun así, *Doble Traición* mantiene un hilo narrativo bastante bueno, y pese a ciertas incoherencias del guión, consigue, más o menos, que te metas en la película. Los buenos son muy buenos; los malos, muy malos; y todo ocurre tal como lo esperas.

VEREDICTO: **Una película de sobremesa de Antena 3, típico de una novela rosa. Ashley Judd vuelve a interpretar a una mujer traicionada . Y Tommy Lee Jones se convierte, otra vez, en el poli que persigue al fugitivo.**

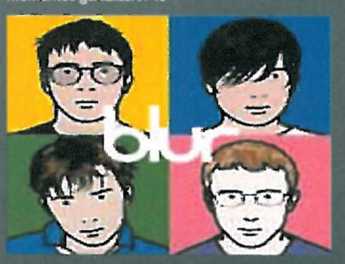


NOVEDADES MÚSICALES



U2
All That You Can't Leave Behind
Tras vender más de 120 millones de discos y embarcarse en una serie de causas humanitarias por todo el mundo, parecía que el grupo U2 había perdido las ganas de hacer grandes canciones. De hecho, el último trabajo que habían publicado estos irlandeses había sido un recopilatorio, con los mejores temas de la banda durante los años ochenta. Y está previsto lanzar otro con lo mejor de los noventa. Además, los últimos discos de estudio, *Zooropa* y *Pop*, se alejaban ya demasiado del sonido original de la banda, ése que conquistó al mundo entero con *Boy*, *War*, *Joshua Tree* y *Ruttle and Hum*. Pero ese alejamiento de sus orígenes ha terminado. El grupo compuesto por Bono, The Edge, Clayton y Mullen ha vuelto. Y lo ha hecho por la puerta grande. *All That You Can't Leave Behind* es un disco sensacional, que recupera el estilo de melodías de la época de *Unforgettable Fire* con sonidos próximos a *Achtung Baby*! El bajo distorsionado marcando un ritmo trepidante, la voz de Bono moviéndose arriba y abajo, y los típicos *delays* de guitarra acompañando al sonido de fondo. Por supuesto, la música es completamente nueva, pero las melodías y el estilo recuerdan mucho a los mejores tiempos de U2.

VEREDICTO: **Este disco es mucho más que el regreso de una de las bandas de pop-rock más grandes de la historia. Es la vuelta del sonido original de U2: melodías brillantes, guitarras asombrosas, y canciones inolvidables. No es el mítico *Joshua Tree*, pero tiene momentos geniales. 9/10**

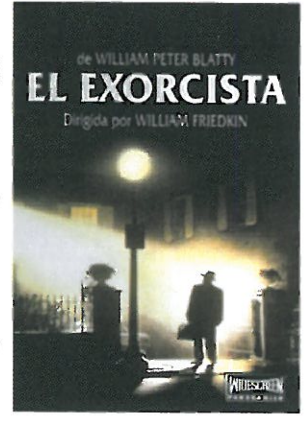


BLUR
The Best Of...
Tenemos una noticia buena y una mala. La buena es que Blur ha sacado un nuevo disco. Y la mala es que se trata de un CD recopilatorio. Bueno, decimos que la segunda noticia es mala, porque todos esperábamos disfrutar de sus nuevas canciones. Aunque seguro que al que quiera tener los mejores temas del grupo en un solo disco le agradará saberlo. Blur ha sido una de las bandas de pop más creativas del Reino Unido, con trabajos maravillosos como *The Last Scape*, con el que consiguieron encumbrarse en lo más alto. Y es que, a estas alturas, todo el mundo ha oído hablar de ellos. Una banda que ha conseguido superar las polémicas con los irreverentes hermanos Gallagher, de Oasis, llegando a desmarcarse, en su álbum 13, del estilo musical etiquetado como *Breat-pop*. Seguro que has saltado más de una vez con la mítica *Song 2*. Sí, hombre, sí, la famosa canción del grito. Bueno, pues encontrarás este tema y muchos más en *The Best Of...* Un recopilatorio con melodías pegadizas, guitarras machaconas y ritmos muy, muy bailables. Fantástico.

VEREDICTO: **Un álbum de pop maravilloso que recorre la historia musical de uno de los grupos más emblemáticos del Reino Unido. Canciones pegadizas y ritmos divertidos. Guitarras machaconas, algún que otro gritillo y... ¡marcha, marcha! 9/10**

NOVEDADES EN CINE

EL EXORCISTA



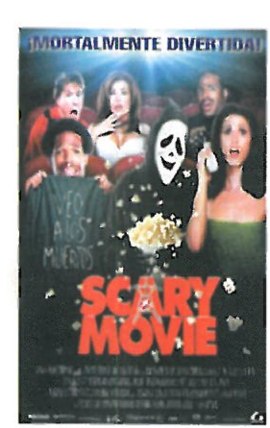
Dirige: William Friedkin
Interpreta: Ellen Burstin, Max Von Sydow, Lee J. Cobb, Jack MacGowran, Jason Miller y Linda Blair

En estas Navidades tendremos de nuevo turrón de chocolate. El hijo mayor volverá a casa, como *El Almendro*. Veremos de nuevo luces y guirnaldas colgadas de las fachadas. Los Niños de San Ildefonso cantarán el Gordo. Y, por supuesto, en algún rato libre, entre partida y partida con la PlayStation y la PS2, iremos al cine. ¿Y qué veremos? Pues una película de... ¿terror? ¡Sí, hombre sí! Seguro que te toca ver alguna. Los films de terror se han adueñado por completo de la cartelera: *Poseídos, Ed Gein, Leyenda Urbana 2, Anatomía, Lo que la Verdad Esconde* y, sobre todo, *El Exorcista*. Los estudios Warner han aprovechado el aluvión de películas del género que se nos venía encima para lanzar una versión remasterizada de *El Exorcista*. El film incluye en esta ocasión 11 minutos inéditos, que el director no consideró necesario incluir en su día para no recargar las escenas de dramatismo.
Han pasado más de 25 años desde el rodaje de este clásico del cine de terror, y todavía hoy resulta impresionante. La película estuvo rodeada de polémica desde el principio, ya que el tema de los exorcismos siempre ha sido uno de los tabúes de la iglesia católica. Además, se cuenta que murieron nueve personas y se incendió un escenario en circunstancias extrañas mientras se trabajaba en el film. ¿Mito o realidad? No lo sabemos. Lo que sí está claro es que *El Exorcista* se convirtió en un referente indiscutible para la realización de posteriores trabajos en este género. Una película que no deberías perderte si eres un buen amante del cine. Tanto si viste el montaje original, como si no.
La niña Linda Blair da vida a Regan, una simpática mocosa cuyo cuerpo es tomado por el mismísimo diablo en persona. Hija de una familia aristocrática de Georgetown, pasará por las manos de los mejores médicos y psiquiatras del país, antes de que su madre (Ellen Burstyn), desesperada, recurra a la ayuda de un sacerdote exorcista.

VEREDICTO: **Es cierto que el cine ha evolucionado mucho desde hace 25 años, pero la caracterización de Regan sigue siendo espeluznante. Cierto, el montaje no es demasiado brillante. Pero el film en conjunto nos encanta. ¡Y qué sonido!**

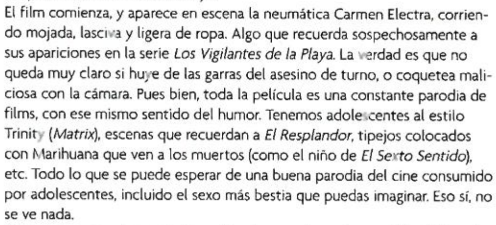
8/10

SCARY MOVIE



Dirige: Keenen Ivory Wayans
Interpreta: Carmen Electra, Dave Sheridan, Frank B. More y Mark McConchie

Desde que vimos hace unos meses el *tráiler* de *Scary Movie* en Internet, hemos esperado con ansia su estreno en los cines de nuestro país. Y es que se echaba en falta una película que se riera del *pseudo-terror* ridículo de las sagas *Scream, Leyenda Urbana* y *Sé Lo que Hicisteis el Ultimo Verano*. Por eso, este film parecía predestinado a resarcirnos de tanto adolescente estúpido corriendo despavorido. La mejor prueba de ello, la encontramos en los primeros minutos de metraje.



El film comienza, y aparece en escena la neumática Carmen Electra, corriendo mojada, lasciva y ligera de ropa. Algo que recuerda sospechosamente a sus apariciones en la serie *Los Vigilantes de la Playa*. La verdad es que no queda muy claro si huye de las garras del asesino de turno, o coquetea maliciosa con la cámara. Pues bien, toda la película es una constante parodia de films, con ese mismo sentido del humor. Tenemos adolescentes al estilo Trinity (*Matrix*), escenas que recuerdan a *El Resplandor*, tipejos colocados con Marihuana que ven a los muertos (como el niño de *El Sexto Sentido*), etc. Todo lo que se puede esperar de una buena parodia del cine consumido por adolescentes, incluido el sexo más bestia que puedas imaginar. Eso sí, no se ve nada.
Sin embargo, por desgracia, *Scary Movie* no se desembaraza del público al que va dirigida. Se nota demasiado que busca provocar la risa fácil de los jovenzuelos en general. Eso no es malo. Lo que ocurre es que, a veces, los chistes son tan estúpidos, que lo único que consiguen es un bostezo unánime. Eso por no hablar del mal gusto con el que se han resuelto algunas escenas. Para colmo, las secuencias más divertidas las hemos visto ya en el *tráiler* un montón de veces. Es una pena. Con todo, la película consigue lo que se propone en la mayoría de ocasiones, destrozando por completo los argumentos de *Scream* y *Sé lo que Hicisteis el Ultimo Verano*. Lo mejor y más inteligente de la peli: la parodia final, de *Sospechosos Habituales*.

VEREDICTO: **Una parodia efectiva del cine de terror para adolescentes. Lástima que las secuencias más divertidas las hayamos visto hasta la saciedad en los *tráilers* del cine, la televisión o Internet. De hecho, en los anuncios sale todo lo bueno (el resto es un puñado de chistes malos). Aun así, no está mal.**

7/10

EQUIPO A LA FUERZA



Dirige: Howard Deutch
Interpreta: Keanu Reeves, Gene Hackman, Jon Favreau, Rhys Ifans y Orlando Jones

Nuestro adorado Keanu Reeves se ha tomado un pequeño descanso de su personaje de Neo, antes de afrontar el duro e intensivo rodaje de las dos secuelas que hay en proyecto de *Matrix* (se rodarán las dos seguidas). En este tiempo, Reeves ha aprovechado para ir a Japón y realizar una gira por el país con su grupo de música *grunge* Dogstar. Aunque también ha participado en un par de películas. Eso sí, no demasiado buenas. Éste es el caso de la infumable *Juego Asesino*, y la comedia que nos ocupa ahora, *Equipo a la Fuerza*.
En ésta última, nuestro hombre se ajusta bien las hombreras y el casco para transformarse en un *quarterback* de fútbol americano. Su personaje nunca fue tan bueno como para llegar a profesional. Sin embargo, la vida le otorga una segunda oportunidad: los jugadores de la Liga Nacional se han declarado en huelga, días antes de la llegada de las series finales. El público quiere ver fútbol, y los presidentes de los equipos deciden contratar a jugadores no profesionales para superar la difícil situación. Así es como el entrenador de los Washington Centinels (Gene Hackman) termina llamando a Reeves para que ocupe la posición de *quarterback* y dirija al equipo en el campo. Sus compañeros serán una panda de patanes que se pasarán el día enfrentándose entre ellos. Pronto, el grupo se convertirá en un *Equipo a la Fuerza*.
La película se aparta de la dura línea crítica de *Un Domingo Cualquiera*, y acerca el fútbol americano a un terreno más comercial: la comedia. Con todo, el resultado es bastante mediocre. Hay fases en las que resulta demasiado fácil caer seducido por una siestecita, debido a que el film no consigue alcanzar el ritmo o la intensidad adecuados. Sólo hacia el final, cuando está a punto de producirse el desenlace que todo el mundo espera, las pupilas se dilatan para ver cómo ganan los buenos. Una comedia simplona más.

VEREDICTO: **Hay un chico bueno, otro malo, una chica y un partido. Los típicos elementos para que la película sea asquerosamente típica. Aunque también tiene toques muy superficiales de crítica a ese mercantilismo que tanto ha desvirtuado el deporte. Aun así, no merece más de un...**

6/10

NOVEDADES EN DVD

PITCH BLACK

Dirige: David Twohhy
Interpreta: Vin Diesel, Radha Mitchell, Cole Hauser, Keith David, Lewis Fitz-Gerald y Claudia Black

Nos encontramos en un futuro muy lejano. Una nave espacial realiza un aterrizaje de emergencia en un planeta desconocido y desértico. En su interior viajaba un grupo de personajes de lo más variopinto, y entre ellos, un recluso altamente peligroso. Al llegar a tierra, los tripulantes tratan de buscar alguna forma de vida para pedirle ayuda. Sin embargo, todo lo que encuentran es un campamento abandonado y cientos de huesos gigantes. Pronto descubrirán que está a punto de producirse un eclipse de los dos soles que calientan el planeta, y sus vidas corren peligro. Cuando llega la oscuridad, unas terribles criaturas surgen del suelo buscando comida. La piloto Carolyn y el policía Johns tendrán que enfrentarse a estos seres para salvar al grupo, aliándose con el peligroso prisionero Riddick.
Pitch Black es un film en el se pretende recrear «ese horrible miedo a la oscuridad que todos hemos sentido de pequeños», según comenta el productor. Para ello cuenta con una serie de efectos visuales bastante interesantes, creados por el equipo que ha trabajado en películas como *Godzilla* o *Independence Day*. Además, el rodaje tuvo lugar en el mismo desierto australiano en el que se llevó a cabo la mítica *Mad Max*. Sin embargo, el resultado de todo esto es un film decepcionante. Las escenas no se resuelven con el dramatismo y ritmo adecuados, y la película pierde interés a medida que avanza. O sea, un rollo. Una película aburrida, que dentro de unos años se emitirá de madrugada en Telecinco. Tiene momentos entretenidos, pero poco más.

VEREDICTO: **Una nave perdida en un planeta desconocido, un largo eclipse solar, y miles de bichos por todas partes. Podría estar bien, pero le falta mucha chicha. O dicho de otro modo, el director tiene mucho que aprender. Aburridilla.**

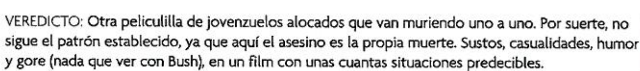


6/10

DESTINO FINAL

Dirige: James Wong
Interpreta: Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Kristen Cloke, Daniel Roebuck, Roger Guenveur Smith y Chad Donella

Devon Sawa (*El Diablo Metió la Mano*) da vida a un chavalote paranoico que tiene un horrible sueño premonitorio: el avión en el que está a punto de volar a París, con sus compañeros de clase, va a volar por los aires. Asustado, el joven despierta en su asiento gritando que van a tener un accidente y que quiere quedarse en tierra. Por su culpa, algunos de sus compañeros deben permanecer con él, viendo cómo los demás parten hacia Francia. Sin embargo, el avión explota de verdad, haciendo realidad la pesadilla del prota. A partir de ese momento, los supervivientes tendrán que afrontar una terrible existencia, ya que han engañado a la muerte, pero... ¿por cuánto tiempo?
Una película que rompe con algunos de los tópicos de los films de terror adolescente, y da una merecida patada en el trasero al cine de Kevin Williamson y Wes Craven (*Pesadilla, Scream, Pesadilla 2, Scream 2*, etc.). Lo habitual en este tipo de películas, llamadas *body counts*, es que un grupo de chicos Bollycao sea finiquitado uno a uno por el pirado del pueblo. Por supuesto, esto ocurre mientras hacen algo que no deberían (relaciones sexuales, drogas, alcohol, fiestas en casa de los papás cuando éstos han salido...), o recuerdan algo que no deberían haber hecho (como matar a alguien por accidente el verano pasado). Sin embargo, en *Destino Final*, descubrimos que el asesino es la propia muerte, lo que hace que se incorporen una serie de novedades a la forma en que fallecen los chicos guapitos de turno. Aun así, la película contiene un montón de escenas predecibles, y al final sólo se salvan los que todo el mundo espera.



VEREDICTO: **Otra peliculilla de jovenzuelos alocados que van muriendo uno a uno. Por suerte, no sigue el patrón establecido, ya que aquí el asesino es la propia muerte. Sustos, casualidades, humor y gore (nada que ver con Bush), en un film con unas cuantas situaciones predecibles.**



7/10

¿EN TU SALÓN FALTA ALGO Y NO SABES MUY BIEN QUÉ ES? PUES ES UNA ALFOMBRA. DECORATIVA, PLASTIFICADA, CON TUS SÍMBOLOS PREFERIDOS Y, ENCIMA, QUE SIRVE PARA JUGAR.

Producto: Dance Mat Controller
Fabricante: Thrustmaster
Distribuidor: Sony
Precio: 11.990 (se vende con el juego *El libro de la selva*)

DANCE MAT CONTROLLER

¡Eh, esto sí que mola! Casi dos metros cuadrados de alfombra para tu salón. Plastificada y con los botones principales de tu Dual Shock (sólo le faltan los R y los L). ¿Y para qué puede servir algo así? Fácil: para bailar. Está pensada para usarla con *El Libro de la Selva,* en el que sólo se usan las direcciones del pad para bailar. Sin embargo, los juegos con los que de verdad mola son los de toda la vida: *Parappa, Um Jammer Lammy, Bust A Groove, Vib Ribbon...*

Es una auténtica pasada, una experiencia única. Y una fantástica excusa para desempolvar todos los juegos de ritmo y/o baile que tienes por ahí. Además, éste es un género que no deja de traer al mundo nuevos discos, no pasa de moda. ¡Y el cacharro es compatible con PS2, por supuesto! Nada, nada, que necesitas una alfombra como ésta en tu salón. Te hará la vida imposible con cualquier juego que no sea de baile, pero para eso tienes un Dual Shock, ¿no?



Mortal. Bailar en tiempo real con tus juegos de baile, es como estar dentro de la pantalla... O algo parecido. Además, el funcionamiento del aparato es perfecto: se activa con una presión mínima, se puede doblar y guardar, no pesa mucho... Lástima que no haya más juegos de este tipo.



PERFORMANCE MEMORY CARD

Una tarjeta de memoria tan buena como cualquier otra, de plástico transparente de colores. Nada más. La misma capacidad que la Memory Card oficial, pero más barata. Vaya, no es muy original, pero ¿qué esperabas? Guardar partidas tampoco es un deporte de riesgo, ¿no?

Si andas algo justo de espacio en tus tarjetas, necesitarás más. Y te tirarás a lo barato. Siempre sale más barato una tarjeta con varios megas de capacidad, pero bueno, quizás no necesitas tanto espacio...

Producto: Performance Memory Card
Fabricante: Performance/InterAct
Distribuidor: Netac
Precio: 1.490



5 SOBRE 10

VISION PAD COLOURS

Producto: Vision Pad Colours
Fabricante: Performance
Distribuidor: Netac
Precio: 1.490

El Vision Pad tampoco es como para quedarse con la boca abierta. Un pad digital con parte de la carcasa transparente, función de auto-disparo (ésa que nunca se usa) y *slow-motion* (la que no funciona con casi ningún juego). ¡Y encima no tiene *sticks* analógicos ni vibración!

Su única virtud es su precio, pero... cuando uno compra un segundo pad, intenta encontrar algo mínimamente original, diferente, superior. No esto.

Un pad digital, como los oficiales de antes, con un par de funciones que no sirven para nada y muchas carencias. Más simple que el mecanismo de un botijo.

4 SOBRE 10







boeder CARTERA PARA JUEGOS
P.V.P: 2.495
15 €





boeder BANDEJA PARA JUEGOS
P.V.P: 995
5,98 €



boeder FUNDAS PARA MEMORIAS
P.V.P: 995
5,98 €



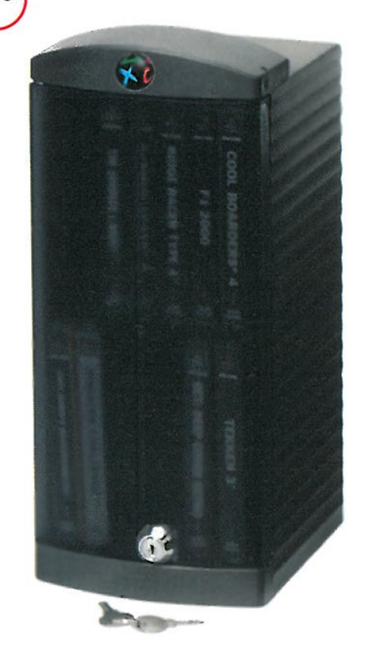


boeder CROSSCHECK GAMEPAD
P.V.P: 3.995
24,01 €

boeder TORRE PARA JUEGOS
P.V.P: 3.495
21,01 €

boeder KIT CROSSCHECK
P.V.P: 6.995
42,04 €







www.boeder.com

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Final Fantasy VIII* y *Cool Boarders 3*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



Cómo superar tus problemas

VUELVE UNA VEZ MÁS EL CIRCO AMBULANTE DE LOS TRUCOS, DISPUESTO A BRINDARTE UNAS PÁGINAS DE TRUCOS, MARRULLERÍAS Y SOLUCIONES VARIAS PARA LOS MÁS DESESPERADOS

CÓMO... NO TROPEZAR EN UN HOYO

EVERYBODY'S GOLF 2

Parecerá muy mono, pero hay hoyos más difíciles que intentar combinar unos pantalones de cuadros y una camiseta de rayas. Aquí tienes algunas de las tácticas más prácticas.

Greens nacionales
Ándate con ojo con el hoyo diez, su calle bifurcada y su obstáculo de agua. O bien te escoras mucho o intentas darle muy fuerte para alcanzar el *green* en este par cuatro.

Death Valley
Toda una prueba de precisión. Aunque los recorridos no son demasiado difíciles, los búnkers que flanquean las calles requieren un buen *drive* de salida. Elige a personajes que destaquen por su precisión, como Sam o Freddie, y apunta bien recto.

Emerald Forest
Al igual que en Death Valley, aquí no tendrás ni un respiro con los búnkers: tienen al hoyo 13 rodeado y en el número 12 hay además un obstáculo de agua en forma de dos puntos que tienes que superar desde el *tee* para poder llegar a la calle.

King's Garden
El quinto agujero de este recorrido es uno de los más difíciles de todo el juego. Puedes sobrepasar el primer obstáculo de agua con gran facilidad, pero el foso que rodea el *green* es especialmente difícil. No te relajes, sobre todo en el hoyo seis, puesto que la única estrategia factible es escorarse a la derecha en la calle.



Blue Water
En el noveno, será imprescindible un golpe de salida muy preciso para esquivar los dos búnkers. Pero cuidado, porque si te confías demasiado, el agua del final se encargará de remojar cualquier segundo golpe demasiado largo. ■

LOS MEJORES TRUCOS

Pulsa ○ en el menú del botón de equipos. A continuación mueve el puntero hasta los siguientes iconos y pulsa ○ encima de cada uno de ellos.
Victoria al instante:
✕ □ □ ○ △ ○
Bomba-A al instante:
○ ✕ ○ △ □ △
Parabomba:
□ ✕ ○ ○ ✕ △
1000$ al instante:
□ □ ○ ✕ △ ○
Convertir minerales en civiles:
✕ ○ △ △ ○ ✕
Convertir minerales o cristales en oro:
□ ○ □ ✕ ○ ○
Chronoshift al instante:
△ ○ ○ □ □ ✕
Mostrar mapa:
□ △ ○ ✕ △ □

NBA IN THE ZONE 2
Equipo All Star
Destaca Start en la pantalla de inicio y mantén pulsado L1 + R2 + SELECT + START hasta que la pantalla se difumine. Entonces podrás seleccionar cualquier Equipo All Star en el modo Exhibition.

Jugadores adicionales
Magic Johnson: Crea un nuevo jugador y selecciona el modelo número 25.
Larry Bird: Crea un nuevo jugador y selecciona el modelo número 29.
Michael Jordan: Base de los Bulls
Shaquille O'Neal: Pivot de los Lakers.

CÓMO... SOLVENTAR LA FUGA DE LOGAN

SYPHON FILTER 2

El cachas Gabe Logan y el virus *syphon filter* fueron uno de los platos fuertes del año pasado. Ahora ha ingresado en el panteón de los héroes PlayStation, donde su nombre figura junto a los de Croft, Snake, Squall y el Nissan Skyline azul de *Gran Turismo.* Contribuye a que su fama crezca como la espuma con estos códigos de primera.

Selección de nivel
Cuando la misión haya empezado detén la partida y ve al mapa. Pulsa y mantén apretados →, L2, R2, ○, □, ✕ a la vez. Luego, dirígete al menú de opciones y elige el menú Cheats.

Modo agente especial
Relájate un momentito y detén el juego. Coloca el cursor sobre Armamento en el menú de pausa. Pulsa y mantén apretado SELECT L2, ○, □, ✕. Luego entra en el menú de opciones y selecciona Cheats para activar el modo Special Agent, en el cual te cargarás a todos los enemigos con un solo disparo. ■





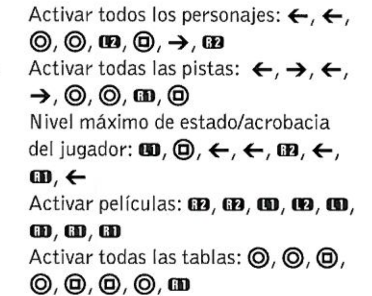


CÓMO... DOMINAR LAS TABLAS

STREET SKATER 2

Nunca antes, desde que se inventó el bricolaje, una simple tabla de madera había provocado tanta diversión. En el parque, en el jardín o en la calle, las rodillas rasguñadas y los codos rascados se han convertido en la insignia de los *skateboarders* del mundo entero.

Pero para los que aún se les enrede el bajo de los pantalones con las ruedas, ahí van algunos códigos geniales que tendrás que introducir durante una partida.



Activar todos los personajes: ←, ←, ○, ○, L2, □, →, R2
Activar todas las pistas: ←, →, ←, →, ○, ○, R1, □
Nivel máximo de estado/acrobacia del jugador: L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←
Activar películas: R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1
Activar todas las tablas: ○, ○, □, ○, □, □, ○, R1
Cambiar ropa: Cuando selecciones un personaje, pulsa y mantén apretado



L1, L2, R1 o R2 ■











LOS MEJORES TRUCOS

WIPEOUT 2097

Naves animales:
Mantén apretado L1 + R2 + START + SELECT mientras cargues el juego. Sigue con los botones apretados hasta que aparezca el menú. A continuación, las naves se habrán convertido en una abeja, un caracol, un cerdo, un platillo volante y un tiburón.

Modo Challenge I
Introduce □ ○ □ △ ○ △ △ ○ □ □ □ △ ✕ □ como *password*.

Modo Challenge II
Introduce □ ○ □ △ ○ △ ✕ □ ✕ △ △ ✕ ○ ○ como *password*.

Todas las pistas
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, y luego introduce □ ○ △ ○ □ en el menú principal. También podrás acceder al vehículo de la clase Phantom.

Energía ilimitada
Pulsa START para detener la partida. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, y luego introduce △ ✕ □ ○ △ ✕ □ ○

Armas ilimitadas
Pulsa START para detener la partida. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, y luego introduce ✕ ✕ □ □ ○ ○ △

Tiempo ilimitado
Pulsa START para detener la partida. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, y luego introduce △ □ ○ ✕ △ □ ○ ✕

CÓMO... RODAR SIN PARAR

ROLLCAGE STAGE II

Rollcage Stage II, un título tan excitante como una dosis de adrenalina destilada en vena, es el juego de carreras que hará que te subas por las paredes. Literalmente. Deja de pisar a fondo el acelerador un momento para introducir estos códigos y activar todos estos extras de alucine. Para evitar que te echen de la pista, introduce estas palabras en la pantalla de contraseñas. ■

Coches fantasma ATD	WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Modo Demolition	IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Poca velocidad	LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN
Modo invertido	I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Modo Pursuit	PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Introducir Modo Rubble Soccer	IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Modo Survivor	HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Todas las pistas de combate	YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO
Todas las pistas	NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Todos los coches	WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Todo	I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Hacer los Masters muy difíciles	



PS Mag ANTERIORES



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceMania, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

✂ Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐
36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

LOS CÓMICS ERAN MARVELILLOSOS (JA, JA), Y EL JUEGO ES EL MEJOR CON LICENCIA DE SUPERHÉROES VISTO HASTA AHORA. EN ESTAS PÁGINAS TE MOSTRAMOS CÓMO MANEJAR A SPIDERMAN Y TE ENSEÑAMOS A DOMINAR EL JUEGO. PERO TRANQUILO, NO TE ESTROPEAREMOS EL FINAL

Spider-Man

LUCHAR COMO UN BEBÉ

El Modo Infantil no es más que un método rápido de destrozar el juego. Huye de él. Se salta varios de los puzzles y las partes más difíciles, y hasta completará trozos del juego por ti. Aquí tienes las principales diferencias:

- Puedes grabar al final de cada nivel
- Los malos son más débiles
- Hay más cosas que recoger
- Aparecen pistas y direcciones en la pantalla

1

DIFERENCIAS MÁS ESPECÍFICAS

- Cuando disparas la red no tienes por qué apuntar
- Los interruptores ocultos de hecho han desaparecido del nivel Interruptores Ocultos
- Cuando avanzas por el túnel el nivel del agua no sube
- El puzzle de Venom se resuelve apretando un par de botones [3]
- El laberinto del Hombre Lagarto ahora no es más que un túnel que debes seguir [5]
- Los simbiontes no han bloqueado las paredes del Daily Bugle
- El ascensor no se queda atascado y el cable no se rompe [4]
- En la zanja submarina puedes seguir un camino
- Las habitaciones del remolino de agua se vacían automáticamente antes de que entres

2



3

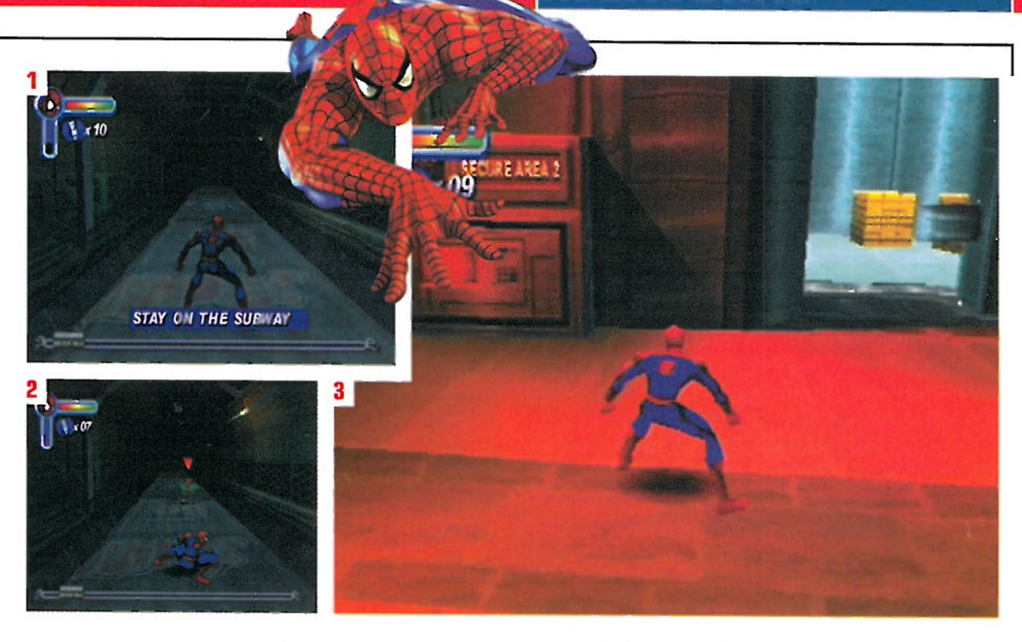


4

5



ESTRATEGIAS EN LOS NIVELES



SITUACIÓN CON REHENES

Tras pasar el primer control de seguridad, aprieta el botón de la derecha para abrir la caja fuerte [7 & 3] A continuación aprieta el botón de la izquierda. Ve al segundo control de seguridad, mata a los malos y libera a los rehenes. Ahora recoge la bomba, tírala dentro de la caja fuerte y vuelve a apretar el botón de la derecha.

ATAQUE CON MISILES

No dejes de moverte. Sigue trepando, esquivando las partes tapiadas o parcialmente tapiadas con tablones. Si no hay más remedio, escala rápidamente alrededor de los bordes de las tablas hasta una parte segura del edificio.

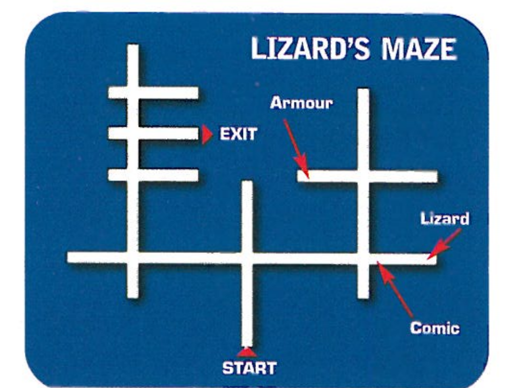


METRO [1 & 2]

Lo mejor es quedarse en el metro. Para hacerlo, debes luchar contra los mutantes con tus propias manos. La forma más rápida y sencilla de acabar con ellos es empujarlos a la vía. En vez de correr hacia los malos, debes ir saltando hacia ellos porque mientras estás en el aire hay menos posibilidades de que te alcance alguno de esos mocos ácidos voladores que te tiran los mutantes. Trata de permanecer en un extremo del tren, de forma que los malos sólo te puedan venir por un lado y no te sorprendan por la espalda.

AVANZAR POR EL TÚNEL [5 & 6]

Ponte a unos dos Spidermans de distancia del punto en el que el nivel del agua llega a la pared que tienes enfrente. Espera a que baje el nivel y vuelva a subir. Cuando el agua toque la pared, espera un segundo y mantén apretado ↑. No te dejes ir hasta que llegues al próximo lugar seguro. Repite esto en la siguiente sección. En el modo Difícil estas maniobras simples no bastan. Debes pulsar ⊗ y R2 al mismo tiempo para hacer que Spiderman se deje caer de la pared y se balancee hacia delante inmediatamente. Espera a que la pared por la que te estás moviendo esté paralela al nivel del agua y balancéate entonces. Esto sólo lo puedes hacer una vez, ya que no hay sitio para un segundo intento. En el modo Infantil es mucho más fácil porque el nivel del agua no sube.



PUZZLE DE VENOM [4]

Hay cuatro interruptores. Ponte de pie de espaldas al interruptor de arriba y activa los botones en este orden: arriba, derecha, arriba y abajo. En el modo Infantil sólo hay dos interruptores y tienes que accionar ambos.

LABERINTO DEL HOMBRE LAGARTO (VÉASE MAPA)

Desde el punto de partida [8], toma la primera a la izquierda, la primera a la derecha y la segunda a la derecha.



CAÍDA DEL ASCENSOR

Cuando se pare el ascensor, pulsa el botón de la puerta que hay a la derecha. Cuando se rompa el cable, la puerta derecha te permitirá salir. Si juegas en el modo Infantil te encontrarás con que el ascensor no se para y el cable no se parte.

ZANJA SUBMARINA

Dispara una bola de telaraña al primer láser y balancéate hasta la plataforma. Dispara una segunda bola de telaraña al segundo láser y salta a la segunda plataforma. Continúa destruyendo láseres uno por uno de este modo para poder balancearte de plataforma en plataforma sin que te frían.

CÓMO ACABAR CON LA NIEBLA

Cuando utilizas el interruptor de seguridad de la habitación donde está la Gata Negra, se abren las puertas A, B y C. Acciona los interruptores revelados por las puertas y volarás la máquina de niebla por los aires. ▶





LOS ENEMIGOS DE SPIDERMAN

En su odisea, nuestro hombre se encontrará con un montón de gente que quiere verle muerto, y a causa de su aspecto, hasta las gentes de bien piensan que Spiderman es malo. Los enemigos pueden resultar un poco complicados, de modo que, por si te están dando demasiado trabajo, te echamos una mano (arácnida)...

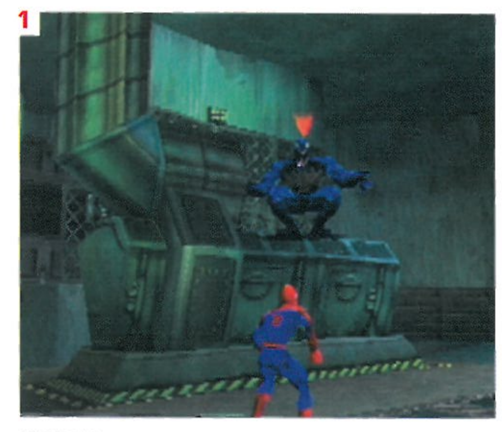
ESCORPIÓN

Tras la frenética persecución para salvar a J. Jonah Jameson, entras de golpe y te lo encuentras muerto de miedo y acurrucado debajo de Escorpión, quien a su vez está empaquetado en su inevitable traje blindado. Quiere vengarse por el experimento que no le salió bien, pero no te creas que va a lograrlo. Como todo malo inicial, Escorpión resulta relativamente fácil de derrotar. Asegúrate de mantenerlo ocupado o atacará a J.J.J., y si Triple J muere, el juego también se acaba para ti. Corre hacia Escorpión y atácale pulsando ◎ o ▣ un par de veces. Golpéale dos veces y retírate de un salto antes de darle tiempo a contraatacar. Una vez lejos [4], vuelve a correr hacia él y atácale de nuevo dos veces. Repite el proceso hasta que J.J.J. salga corriendo de la habitación, Escorpión le sigue y tú puedes volver a empezar desde el principio.

RINO

Este enemigo es más cabezudo que una mula y más temperamental que Ruiz Mateos, así que no es de extrañar que utilice la fuerza bruta para intentar derrotar a nuestro héroe. Cargará contra ti y tratará de clavarte en la pared con su cuerno o simplemente te golpeará en la cabeza hasta matarte. La mejor forma de derrotarlo es plantarse enfrente de una pared, barril o poste electrificado, dejar que cargue contra ti y saltar en el último segundo. Cuando se estampe [3], date la vuelta y golpéale dos veces, huye de un salto y repite el truco. Dado que el tipo es lo suficientemente estúpido como para seguir comiéndose las paredes cada vez que ataca, sólo tienes que darle un par de toques en cada ocasión y no tardarás en acabar con él.



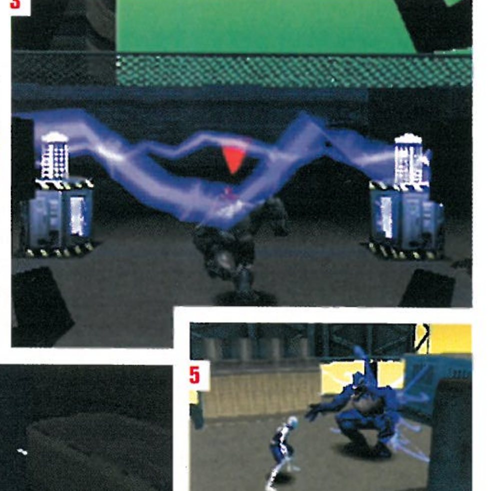


VENOM

Venom es uno de los malos más importantes, así que para vencerle tendrás que estar un poco más concentrado. Pero si lo haces bien, puedes matarlo antes incluso de que empiece a acercársete. Cuando Venom desaparezca por primera vez, corre hacia la esquina y gira hacia el espacio abierto. La barra de energía del chico malo aparecerá en lo alto de la pantalla avisándote de que volverá a aparecer. Permanece atento y en cuanto aparezca gírate hacia él [5] y mantén apretado ↑ y △. Esto hará que Spiderman dispare bolas de telaraña hacia Venom, que desaparecerá cuando le hayas dado dos veces. Espera unos segundos y volverá a aparecer. Encáralo, tírale las bolas y volverá a desaparecer. Estos ataques desde lejos evitan que se te acerque y te permiten acertarle tan pronto como aparece. No podrá hacerte caer en sus garras.

VENOM (DE NUEVO) [1]

En las cloacas vuelves a encontrarte con Venom. Esta vez tiene a la chica de Spiderman, Mary Jane, como rehén e intentará ahogarla lo antes posible. Vigila los cuatro canales que llevan a Mary Jane y cuando uno se llene de agua, síguelo hasta el final y desactiva el interruptor. Permanece atento también a Venom, y en cuanto aparezca (normalmente cerca de un interruptor), dispárale un par de bolas de telaraña. Repite el proceso, atacando a Venom y asegurándote de que Mary Jane no se ahoga, hasta que uno u otro muera. Pero si es la señorita Parker, el juego se acaba.







MISTERIO

Este imitador te ha acorralado y ha crecido unos cuantos pisos de altura (los malos siempre parecen tener ventaja). Empieza abajo y no dejes de moverte todo el rato. Corre alrededor de Misterio una y otra vez [2], disparando bolas de telaraña (↑ y △) al tuntún contra los receptáculos brillantes que tiene en las extremidades. Evita las letales ruedas dentadas a las que invoca y recoge tanta energía y telaraña como puedas. Ve subiendo de un nivel a otro hasta que hayas destruido todos los receptáculos. A continuación, esquiva los láseres y los paneles electrificados del suelo y dispara bolas de telaraña a las zonas brillantes hasta que Misterio se encoja y vuelva a ser tan grande como Spiderman.

DOCTOR OCTOPUS

El Doctor Octopus [6], en principio el peor de los enemigos, no es peligroso mientras no dejes de moverte. Gira y gira alrededor de su pequeña jaula hasta que aparezca un botón inmenso. Como siempre en los personajes de cómic, los botones grandes y luminosos significan malas noticias para los chicos malos. Ataca este botón y sigue corriendo. Salta sobre el muro de fuerza protector que aparece hasta que caiga otro botón. Ataca también a este botón. Continua corriendo, saltando y atacando hasta haber activado los cuatro botones. Cuando se abra la jaula, corre a atacar a Octopus hasta que ésta vuelva. Repítelo cuantas veces sea necesario.



MATANZA

Como Venom, Matanza fue creado a partir de la desagradable combinación de un simbionte y un ser humano. Este malo combina características inmediatamente reconocibles de Venom (grandes y afilados dientes, lengua larga y angulosas mandíbulas) con otras del Doctor Octopus (cuatro brazos extra y un nombre estúpido). Sin embargo, a diferencia de los malos anteriores, a Matanza no le afectan los ataques físicos. En su lugar, puedes utilizar cualquiera de estas tres tácticas:

1) Corre alrededor de la burbuja sónica que hay en



el centro, evitando tocarla en todo momento. Matanza acabará por dejar de perseguirte y empezará a tirarte cosas. Cuando pase esto, ponte en el extremo opuesto de la habitación y aprieta ↓ y △ para lanzarle la trampa de telaraña y tirar de él a través de la mortífera burbuja. Repite la táctica hasta que muera.
2) Corre en círculos por la habitación, pero no te alejes demasiado de Matanza **[7]**. Cuando sepas que hay un *power-up* de energía cerca, deja que el malo te golpee. Caerás. Cuando te levantes, tendrás la oportunidad de darle un puñetazo o una patada (◎ o ▣) y enviarlo dentro de la burbuja sónica. Cuando esté dentro, recoge la energía y empieza a correr otra vez.
3) Esta táctica requiere tiempo, pero es la más segura de las tres. Corre alrededor de la burbuja hasta que Matanza te tire sus proyectiles como en la primera estrategia, pero esta vez no le lances la red, simplemente esquiva sus disparos. Cuando Matanza acabe de lanzarte cosas, saltará por encima de la burbuja para reunirse contigo al otro lado. Mientras está saltando, sigue corriendo alrededor de la burbuja de forma que nunca aterrice lo suficientemente cerca de ti como para hacerte daño. Cuando salta por encima de la burbuja sólo pierde una pequeña cantidad de energía, así que este proceso tiene que repetirse bastantes veces.

MONSTRUO DE OCTOPUS

El monstruo de Octopus **[8]** no es tanto un malo como más bien una versión difícil de los niveles de persecución anteriores. Es muy rápido, así que huir no es una opción. Aquí necesitarás balancearte con precisión. Si saltas manteniendo apretado R2, Spiderman se balanceará hacia delante, pero si se balancea demasiado, se quedará pegado en la pared del fondo y perderás un tiempo muy valioso intentando despegarle. Tienes que aprender a pulsar ⊗ para hacer que Spiderman corte la red y caiga al suelo antes de tocar las paredes. Normalmente podrás balancearte dos veces, dejarte caer de la red, dar la vuelta a la esquina y empezar a balancearte de nuevo. Aun así, en ocasiones deberás trepar al siguiente nivel. En estos casos, recibirás una advertencia por anticipado y el sentido arácnido de Spiderman zumbará (la pantalla se iluminará). Cuando pase esto, debes llegar al final del pasillo, dejarte caer al suelo, pulsar R1 para subir al techo por la red, pulsar ⊗ para dejarte caer e inmediatamente apretar R2 para continuar balanceándote en el siguiente nivel. Es necesario un poco de práctica para llegar a dominar esto, pero en cuanto lo hagas, el monstruo no tardará en morder el polvo. Ve al final del pasillo, mira como muere el monstruo de Octopus y contempla la escena de vídeo final. ¡Bien hecho! ¡Acabas de terminarte *Spider-Man*!

MANEJO DE SPIDERMAN

CÓMO ATACAR DE FORMA EFICAZ

Nuestro héroe no tiene la red sólo para balancearse como Tarzán. Junto con el puñetazo (▣) y la patada (◎), puedes utilizar la red para atacar a los malos de muy diversas maneras. Pulsando △ al mismo tiempo que determinadas direcciones, podrás ejecutar distintos ataques. Éstos sirven para muchas ocasiones y, usados en el momento adecuado, pueden hacer más llevaderas las situaciones más comprometidas.



LOS MOVIMIENTOS

Red de telaraña = △

Enreda a tu oponente en una masa de telarañas. Si le tiras bastante red, morirá. Es la mejor táctica contra esbirros y gruñones. Pero, ten cuidado, algunos malos son resistentes a esta trampa, como los simbiontes y los experimentos del Hombre Lagarto (en las alcantarillas).

Lazo de telaraña = △ + ↓

Spiderman disparará una cuerda de telaraña hacia su objetivo y, si lo alcanza, tirará del enemigo hacia él. Los esbirros de antes morirán en cuanto les alcance, pero los malos que aparecen más adelante precisan mayores aporreos cuando se levantan. Este ataque es necesario en una de las tácticas que sirve para matar a Matanza al final del juego.

Bola de telaraña = △ + ↑

Un arma de largo alcance muy adecuada para cuando quieras hacer daño a distancia. Es el mejor ataque para enfrentarse a Venom la primera vez, ya que cuando la bola alcanza su objetivo, éste no puede moverse durante un par de segundos. El acribillamiento constante con bolas de telaraña incapacita al enemigo para esquivar otras armas.

Cúpula de telaraña = △ + →

Cuando utilizas este ataque, Spiderman se hace una bola y se envuenlve en una impenetrable capa de telarañas. Unos segundos más tarde, Spiderman sale de su envoltura, provocando una onda expansiva en todas direcciones. Aunque este ataque no es tan potente como suena, va estupendamente para aturdir a muchos enemigos a la vez y proporcionar una vía de escape cuando la situación empieza a complicarse. Si hay más malos de los que puedes asumir, utiliza esta arma para enviarlos a todos al suelo y poder salir corriendo.

Puños de telaraña = △ + ← [1]

Pulsando cerca de un enemigo, Spiderman le atacará con sus puños. Aunque esto sirve para derrotar a los primeros contrincantes, los malos que les siguen son más fuertes y se recuperan antes en los combates a manos desnudas. Los puños de telaraña cubren las ▶

manos de Spiderman con resistentes telarañas y refuerzan sus ataques. Y los puñetazos son más potentes.

Balanceo
Spiderman es muy versátil y dominar sus movimientos es importante. El salto y el balanceo son las tácticas más utilizadas para evitar obstáculos, de modo que si consigues dominarlas podrás pasarte prácticamente todo.

Balanceo hacia delante
Empieza de pie, de cara a la pared de destino. Salta y cuando estés en el punto más alto mantén apretado R2. Spiderman se dejará caer disparando la red hacia arriba y se balanceará hasta llegar al lugar deseado. Ten en cuenta que sólo disparará la red cuando pueda llegar a la pared de destino en dos balanceos completos.

Balanceos en cadena
Esto requiere un poco de práctica, pero te permitirá balancearte hasta paredes que normalmente no podrías alcanzar. Ponte de cara a la pared que hay entre Spiderman y la pared de destino, y ejecuta un balanceo hacia delante. Antes de acabar el segundo balanceo, pulsa ⊗ para dejarte caer de la red, a continuación gírate en el aire para encarar la pared de destino y mantén apretado R2. Spiderman debería saltar hacia la pared de en medio, parándose antes de alcanzarla. Entonces debería girarse y continuar balanceándose hasta la pared de destino.

Balancearse por las esquinas
Es una extensión de los balanceos en cadena, ya que la pared de destino no siempre está a la vista. Empieza por balancearte hacia la pared final del pasillo donde estés y justo antes de llegar, corta la telaraña, dobla la esquina en el aire y pulsa R2 para continuar balanceándote en la nueva dirección.

Balanceos de detención
El balanceo de detención te permite parar de balancearte y subir por la red hasta el techo. Es muy útil si necesitas evitar un peligro o cuando quieres detenerte rápidamente y controlar la situación. Para ejecutar el movimiento mientras te balanceas, pulsa ⊗ e inmediatamente después R2. Con esto se corta la red en la que se está balanceando Spiderman, pero antes de caer a suelo, sube hacia el techo alejándose del peligro.

Balanceo de descenso
Al revés que en el balanceo de detención, Spiderman se deja caer desde el techo, o desde cualquier otro objeto elevado, y antes de tocar el suelo, empieza a balancearse en la dirección deseada. Para hacer esto, pulsa ⊗ mientras Spiderman está en el techo y tan pronto como empiece a caer, pulsa la dirección en la que quieres moverte y mantén apretado R2. Si la pared de destino está al alcance, Spiderman se balanceará hacia un lugar seguro antes de tocar el suelo.

Trepar y atacar desde el techo
Spiderman puede engancharse en casi cualquier superficie del juego. Domina esta habilidad y utilízala para atacar por sorpresa y realizar proezas aéreas.

Sorprender a un chico malo
Sube por la red hasta el techo utilizando R1 y ponte justo encima de tu presa. Utiliza el círculo de guía que aparece en el suelo para tener presente dónde aterrizarás. Ahora ya puedes dejarte caer pulsando ⊗, o puedes volver a bajar por la red hasta el suelo pulsando de nuevo R1. Bajes como bajes, aterrizarás justo al lado del indeseable terrorista y podrás empezar a patear algún que otro culo malvado sin preocuparte por posibles contraataques.

Qué hacer en las situaciones con rehenes
Utilizar la táctica sorpresa desde el techo como técnica de sigilo puede resultar un método estupendo para despachar a los enemigos sin que éstos se pongan nerviosos y sacrifiquen a los inocentes civiles. Sube al techo por la red con R1 y colócate justo encima del malo objetivo. Asegúrate de que no haya otros malos mirando a tu objetivo o no será una sorpresa. Cuando estés listo, déjate caer al suelo con ⊗ o R1 y mata al desdichado enemigo. Cuando esté muerto, vuelve a subir al techo con R1 y ve a la caza de otros malvados. Para liberar a los rehenes, Spiderman debe acercarse a ellos andando. Cuando lo haga, los rehenes se levantarán y saldrán corriendo. Sin embargo, si un criminal los ve, se pararán donde estén y pedirán a gritos que les ayudes. El malo disparará a un rehén a menos que tú no lo mates antes. Los terroristas no se meterán con los rehenes mientras éstos permanezcan de rodillas y con las manos en la cabeza. Así es que, hagas lo que hagas, no liberes a los rehenes hasta que te hayas ocupado de todos los malos.



2

llega a tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2™

PLAY 2 OBSESION

MC Nº 1 xxx Ptas xxx €

¡GRANDES REPORTAJES!

Metal Gear Solid 2
GT 2000
Timesplitters
Silent Scope

¡PRIMERAS REVIEWS!

Ridge Racer 5
Teken Tag Tournament
FIFA 2001
Fantavision

Conduce tu propia vida

Ridge Racer 5

Una combinación perfecta de belleza y velocidad

¿QUÉ ES PS2?

Te desvelamos cómo es tu consola por dentro

¡A LA VENTA EL 27 DE NOVIEMBRE!

la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

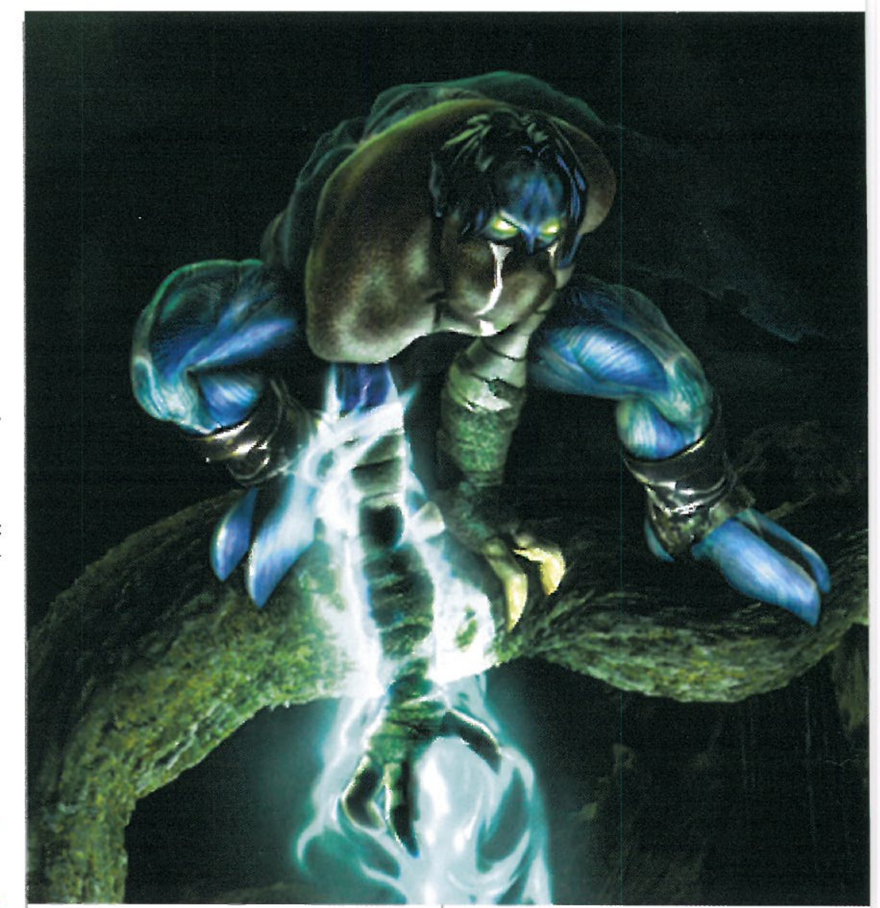
CARTA DEL MES

REMEMBER WHEN...

Estábamos en pleno año 1986. Llegaba del cole y me sentaba delante de un flamante Spectrum. Sólo tenía 48 Kb, ¡y con eso se podía hacer de todo! Me pasaba desde las seis de la tarde hasta que se me cerraban los ojos delante de aquel cacharro (ahora, una auténtica pieza de museo). Y en esas horas, normalmente dos o tres, prácticamente no jugaba: estaba sentado, con un libro que se llamaba BASIC. A mis 11 años, encerrado en mi habitación, y con un libro de programación (en inglés, para más colmo). Y con un montón de deberes en la mochila. Pero era feliz...
Lo tenía todo en mi poder. Podía mover un *sprite* de izquierda a derecha, de arriba abajo, en diagonal... Vaya, en cualquier dirección. Después llegaron los primeros intentos de *scroll* horizontal y vertical, fácilmente superables con la superposición de páginas de memoria. Pasaba el tiempo, yo crecía, y mis conocimientos en programación también. Hasta que di el gran salto, de los muy respetables 8 bits del Spectrum, a los nada despreciables 32 bits del Amiga. Aquí, la historia variaba un poco. Tenías que buscarte la vida para programar, comprarte compiladores, libros de programación de hard, libros de criptografía para interpretar los de hard, etc. (los más viejos del lugar me entenderéis).
Y, de repente, se presenta el año 2000, así, como quien no quiere la cosa. ¡Con lo bien que se estaba en el siglo xx...! La primera gran decepción que te encuentras al cambiar los 4 dígitos del año es que los coches aún corren sobre ruedas y que todavía existe el dinero. Y con ese dinero te compras una PlayStation (segunda decepción): muy bonita, funcional, gráficos decentes, sonido estupendo y, lo mejor, la forma que tiene de manejar gráficos poligonales (que, por mucho que os empeñéis, eso no es 3-D, y también se podía hacer con el Spectrum, que quede claro). Pero... ¿quién puede programar un cacharro de estos? ¿Cuántos miles de pesetas (o euros) necesito para adquirir un kit de desarrollo? Y todo esto me lleva a hacerme esta pregunta: ¿QUÉ OCURRIRÁ CON EL PROGRAMADOR CASERO EN EL SIGLO XXI? La respuesta, no la sé, pero ¡YO SÍ QUE PUEDO DECIR QUE HE VIVIDO! Saludos,

Xavi Tolentino
Internet

¡Jo, macho, nos has hecho llorar! Leer tu carta ha sido casi como ver *Pretty Woman,* no paramos de sonarnos los mocos...
Pero no, no nos estamos cachondeando de ti, ni mucho menos. Lo que pasa es que... tu problema no es tan grave como crees. Preguntas qué ha sido de los «programadores caseros». Y la respuesta es fácil: ya no son caseros. Prácticamente, todos los programadores de videojuegos que trabajan en grandes empresas ahora, provienen de habitaciones como la tuya. Light & Magic siempre ha sido una gran descubridora de talentos, por ejemplo. Quizás, si hubieses enviado tus trabajos a compañías que entonces eran pequeñas, ahora estarías en una grande...
Un kit de desarrollo para PlayStation cuesta, aproximadamente, un millón de pesetas. Han bajado mucho. Una Net-Yaroze costaba mucho menos, pero ya no hay forma de encontrarlas. Y tampoco ofrecían grandes resultados. En todo caso, la recién nacida relación entre las consolas e Internet te facilitará mucho las cosas: se rumorea que el software necesario para programar juegos para la consola Indrema, basada en Linux, se podrá bajar gratis de Internet cuando la máquina aparezca. Si eso se hiciese realidad, las otras consolas no tardarían en copiar la idea, o tendrían que bajar mucho el precio de los kits de desarrollo. ¡Puede que todavía no haya pasado el último tren, mantente despierto!



OTRA VEZ CON LO MISMO...

Hola, me llamo Alberto, soy de Zaragoza y tengo 30 años. Compro vuestra revista desde el nº 4, pero últimamente estoy muy enfadado con vosotros, y es que desde *C3 Racing* no me habíais defraudado tanto. Me refiero al análisis de *Michelin Rally Masters*. Es curioso que a *C3 Racing* (de Infogrames) le dieseis un 9, una puntuación que no merecía ni de broma. Luego salió *V-Rally 2* (de Infogrames, también) y, siendo a mi entender un buen juego, le sacasteis una barbaridad de defectos. Ahora, *Rally Masters* (de Infogrames también, ¿curioso no?): un

bodrio de juego, puntuado por otras revistas con un 4 o 5 sobre 10. Vosotros le ponéis el título de campeón de los juegos de rally, por encima de los fantásticos *Colin* y *Colin2*. Lamentable. Cada uno que piense lo que quiera sobre las puntuaciones a los tres juegos de Infogrames, pero yo estoy convencido de que puntuáis dependiendo de la cantidad de dinero que se embolsa la revista, y cuando no os untan el morro, ponéis los juegos a parir. Éste es un gran ejemplo: uno de los peores juegos que hemos visto mis amigos y yo, y vosotros le dais un $$10$$.
(...) Para terminar, os quería decir que los lectores no somos tontos. Que sí, que nos engañáis y nos hacéis gastar el dinero tontamente, pero cuando probamos lo que nos habéis recomendado comprar, nos damos cuenta de la poca vergüenza que tenéis. Lo que más me duele es que yo he defendido otras veces a esta revista como la mejor, y como no cambiéis pronto, mucha gente va a dejar de comprarla. ¡Que dar un CD no lo es todo! Espero que toméis a bien mis críticas, ya que sabéis que tengo razón aunque no lo podáis reconocer. Espero que publiquéis esta carta, demostrándome que puede haber una esperanza para poder seguir confiando en vosotros. Gracias y un saludo para todos, excepto para uno. Es broma. Hasta otra.
Alberto Ichaso
Internet

A ver si lo hemos entendido bien:
1. Puntuamos radicalmente mal los juegos, de lo que se deduce que somos ciegos y sordos (o que tenemos algún extraño tipo de enfermedad mental). Vamos, que nos imaginamos lo que vemos y oímos. Eso, en psicología, se llama esquizofrenia.
2. Además, puntuamos los juegos en función de lo que nos pagan. Si nos «untan», puntuamos mejor; y si no, peor. Somos materialistas, vaya. Y buscamos un rinconcito acogedor en la cárcel. (NOTA: Por favor, si alguien cree realmente que funcionamos así, que envíe sus cheques a la dirección de la revista, indicando claramente qué nota quiere que le pongamos al juego que se indique. Encantados de ayudar).
3. Parece ser que tenemos una especie de problema o fijación con los juegos de Infogrames, ¿no? O sea, que también somos neuróticos.
4. Y no tenemos vergüenza. Dicho de otro modo, no tenemos sentimiento de culpa. Lo que se conoce como psicopatía.
5. También «sabemos que tienes razón aunque no lo podamos reconocer». Vamos, que hacemos lo contrario a lo que nos gustaría hacer, ¿es eso? Pues, entendiendo por «felicidad» la «capacidad de una persona de hacer y/o tener lo que quiere», podría decirse que también somos infelices.
6. Pero es que, casualmente, tenemos la sensación de haber discutido el tema de *Rally Masters* durante siglos y siglos. Todos los meses de nuestra vida. Siempre lo mismo... Nos sentimos perseguidos por este tema. Y sentirse perseguido es paranoia.
7. Y con tanta insistencia en lo mismo, empezamos a pensar que el fallo es nuestro. Que algo está fallando en nuestra forma de redactar la revista. Que tenemos algo mal. Hipocondría.
CONCLUSIÓN: somos esquizofrénicos, materialistas, neuróticos, psicópatas, infelices, paranoicos e hipocondríacos. Cuando le vendamos esto al guionista de *El Grupo*, nos vamos a forrar. ¡Gracias!

DUDAS Y SUBDUDAS

Hola a todos los lectores de *PSMagazine*. Me llamo David, y para empezar, el típico y ya cansino peloteo de siempre: muy buena revista, nuevo diseño excelente, seguid así, etc. Sigo la revista desde hace 18 números. Me encanta la sección *Feedback* y escribo más que nada por alguna dudilla:
1.-Ya he reservado mi PS2 desde antes de octubre... ¡y llevaban folio y medio de reservas en la tienda! Pero me gustaría saber si, cuando salga tan preciada joya celestial, llegará con ella *Unreal Tournament*. Si no, ¿qué juego me recomendáis pillarme —aparte de *TTT* y *RRV*—, si es posible de ese estilo o juego por Internet que se le parezca? ¿Cuándo saldrá *Unreal Tournament*?
2.-He descubierto un truco para *Apocalypse*: en pausa, mientras pulsas L1, pulsa X varias veces hasta oír *click*. En el juego, pulsa Saltar + Agacharse. Podrás volar y atravesar muros.
3.-El MultiTap de PS no vale para PS2, pero ¿no vale con mandos analógicos de la PS2 o no vale con la PS2? ¿Se puede usar sin un mando de PS2?
4.-Para la conexión a Internet de PS2, ¿vale con la cuenta que tienes contratada en PC o hay que darse de alta en algún otro sitio? Quisiera saber si el módem de PS2 saldrá de serie o no, ya que no me quedó muy claro. Si no, ¿cuánto costará?
5.-¿Se sabe algo de algún *Quake* o *Half-Life* para PS2?
Nada más que preguntar. O sí: ¿POR QUÉ NO LE PLANTÁIS CARA A LA DIRECTORA? Bastaría con alguna vacuna para la rabia y un buen motín, que no cesara hasta aceptar vuestras normas o su traslado a la editorial de la «Pesadilla 64». Así conseguiríais CAJAS para los CD y todo lo que los lectores os llevamos pidiendo desde hace un gazillón de años. ¡Ah! Y os podíais estirar un poco con eso de los regalos, que es en lo poco que os supera la competencia... Bueno, incompetentes —porque no tenéis competencia, je, je—, me despido. Un saludo a la redacción de mi parte.
Black-snake2000
Internet



1. En primer lugar, que conste que nosotros sí te recomendamos *RRV*, pero no *TTT*. Si quieres comprar *Tekken Tag Tournament*, hazlo, pero no digas que te lo hemos aconsejado nosotros. En segundo lugar, no: *UT* no sale con la consola, sale en marzo. Pero de todos modos, no podrás conectarte con PS2 a Internet por ahora. Habrá que esperar algún tiempo para eso. ¿Juegos parecidos a *UT*? Pues tampoco hay más *shooter* en primera persona por el momento, machote. ¡No das una! No es culpa tuya... Estamos esperando como agua de mayo la llegada de *Time Splitters*, un *shooter* lleno hasta los bordes de jugabilidad. Pero por el momento, nada.
2. Oh, genial.
3. A ver, porque esto es algo complicado: puedes poner en tu PS2 un MultiTap normal, sí. Pero sólo servirá para juegos de PSX (con mandos de PSX o de PS2, da igual). Sin embargo, para juegos de PS2, hace falta un MultiTap2, con mandos de PS2 (nada más). ¿Más claro ahora?
4. La consola viene sin módem, habrá que comprarlo aparte cuando salga a la venta. Todavía no se sabe precio, ni velocidad, ni nada de nada. Tampoco tenemos fechas aproximadas de cuándo podremos conectarnos con ellos a Internet.
5. Lo único que sabemos es que *Half-life* va a salir para Dreamcast, pero no estamos seguros de que también lo haga para PS2.
En cuanto a la directora, la odiamos tanto como parece, pero eso no significa que tenga la culpa de todos los males que hay en el mundo, hombre. Ella «dirige la revista», pero no la editorial. El problema de las cajas, los regalos, etc. viene de arriba, no es culpa suya. Pero eso no significa que nos caiga bien...

CARTAS



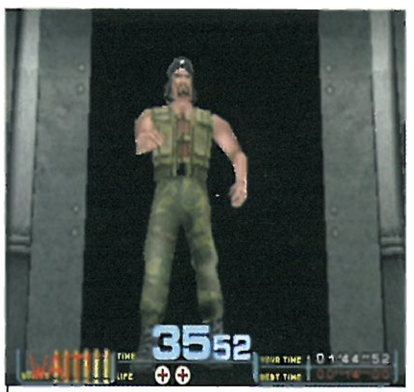
UN POCO DE RESPETO A PS2

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. Llevo casi dos años esperando y comprando fielmente todos los meses vuestra revista (desde que tengo una gris) y disfrutando de las maravillas que esta prodigiosa máquina nos ofrece. Pero mi afición al mundo de los videojuegos se remonta muchos años atrás, cuando era un chavalín que mendigaba a sus padres (o incluso amigos) cinco durillos para jugar una partida a la primera recreativa que se me pusiese por delante. Todavía hoy se me estremece el cuerpo cuando entro en uno de esos templos de diversión. Lo que desearía poder reflejar es mi absoluta devoción por el mundo del videojuego y, en concreto, por todo lo que rodea a PSX.

Como seguidor incondicional de la gris, espero con auténtica inquietud la llegada a nuestro país de su prodigiosa metamorfosis llamada PlayStation2. Tantas son mis ganas de tener este milagro de la tecnología, que me veo impulsado a comprar cualquier revista del sector que hable de este acontecimiento. Realmente me duele cuando leo comentarios, reportajes o comparativas entre consolas de tercera generación, y observo impotente cómo la PS2 es discriminada y vejada hasta la saciedad por personas que, estoy seguro, no sienten esa devoción por los videojuegos. Si no es por su elevado precio, es porque se podrían dirigir misiles con ella. Y si no, porque los juegos que acompañan su lanzamiento son una decepción. Y si no, porque sólo tiene dos puertos para los mandos. Y si no, por su dudoso y lejano futuro en Internet. Y si no, porque no van a tener suficientes unidades el día 24 de noviembre. Y si no... En fin, la lista se alarga hasta llegar a marearnos con tanta negatividad que, en mi modesta opinión, lo único que consigue es preocupar a gente que, como yo, ansía tener el DualShock 2 entre sus manos, sembrando dudas que oscurecen la enorme ilusión que tenemos. Creo, y espero, no estar hablando sólo en mi nombre cuando pido un poco de positividad en todo este movimiento de menosprecio de una PS2 que nos deparará mayores alegrías aún de las que en su día nos deparó nuestra querida PlayStation. Ojalá esta carta no sólo sirva de desahogo personal, sino también de revulsivo general contra estos xenófobos incompetentes que pretenden desprestigiar a una consola que cambiará la concepción del videojuego hasta límites insospechados. Ánimo y seguid en la misma línea, ya que vuestra revista es la única en la que podemos refugiarnos los que VIVIMOS el mundo de la PlayStation, el mundo de los videojuegos.

Marcos Luján C.
Madrid

Este tema es mucho más complicado de lo que te parece, Marcos. Por un lado está todo lo que dices: es todo verdad. Un precio de espanto, demasiados juegos patéticos, dos puertos para mandos y la necesidad de comprar un MultiTap2 si quieres más puertos (porque el MultiTap normal no vale), un futuro incierto en Internet... A esto deberías sumar un problema más, el más serio de todos: el sistema operativo de la PS2 es tan complicado, que sólo las compañías más grandes y experimentadas pueden hacer buenos juegos. Eso está haciendo que muchos cambien de bando y pasen a hacer juegos para otras consolas, más fáciles y rápidas de programar.
Pero es que vamos a ver: lo que se juzga no es si la PS2 es una buena o mala máquina. Todo el mundo sabe que, ahora mismo, es infinitamente superior a cualquier otra. Lo que se está juzgando es si la PS2 es una *buena o mala compra*. Nosotros, los responsables de las revistas de videojuegos en general, estamos obligados a informar a nuestro público de los pros y los contras. Si sólo contáramos la parte buena de una consola, o de un juego, después tendríamos



que aguantar protestas del tipo «Me he gastado 80.000 pesetas por vuestra culpa en una consola que no me gusta». Ahora, cualquiera que se haya tomado la molestia de comprar revistas de videojuegos, está informado sobre qué es la PS2, cuánto cuesta, qué juegos tiene o tendrá, qué problemas supone, etc. Es normal que todas las publicaciones del sector informen al público de lo bueno y de lo malo. No lo hacen —o hacemos— para desprestigiar a una consola, sino para que estéis bien informados. Ahora, la decisión es vuestra. Pero puedes estar seguro de que absolutamente todos vivimos los juegos.

DIARIO DE UN ADICTO



Javier Lourido

Las revistas de videojuegos solemos puntuar como «algo bueno» la adictividad de los juegos, pero ¿realmente es buena la capacidad de los juegos de crear adicción? En la mente de un simple mortal como Javier, puede ser algo terrible...

Día primero: hoy me siento Flex. La PS2 existe realmente, así que tendré que arreglármelas como sea para jugar a *GT3*. Empiezo este diario con toda la ilusión del mundo. Ahorraré. Ahorraré aunque sea lo último que haga. Aunque tenga que dejar este sofá.
Día segundo: he decidido no tomar más chucherías en los recreos. Dejaré de ir al cine durante una temporada. Y tampoco es necesario salir todos los sábados, ¿no? Ahora lo veo claro: compro demasiadas revistas. Y he empezado a fumar, pero sólo para dejarlo y ahorrar en cigarrillos. No está mal, no está mal. A lo mejor también echo alguna Primitiva...
Día quinto: parece que la gente no se da cuenta de lo prescindible que es lavarse todos los días —¡cough!—. Me he quitado del Plus y he perdido la posturita. También he vendido mi pelo, de modo que —¡cof!— ahora soy más aerodinámico y gasto menos en gasolina —¡cough, cof!—. Le he sacado mil duros a un infeliz por —¡cough!— la N64 de mi hermano —¡cof, cof!—. El tabaco me está matando.
Día noveno: a los supervivientes querría verlos yo ahorrando para una consola. Me veo traficando con mis órganos...
Día vigésimo: ¡basta! No aguanto más. Los parches de nicotina me cuestan un riñón (casualmente, el que aún no he vendido). Llevo tres días sin teléfono, y de veras que necesito sentarme un poco a ver cómo se cuelga el navegador. También necesito una ducha, es cierto. Bah... en mal día se me ocurrió a mí empezar este diario. Se acabó el viciar en las recreativas a escondidas. Seguiré tirando con la vieja Play unos meses, aunque para ello tenga que volver a contratar la corriente. Pero, un momento... ¿qué hago yo ahora con la reserva que tengo de PS2? Maldita sea... una quiniela más y lo dejo... ■

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

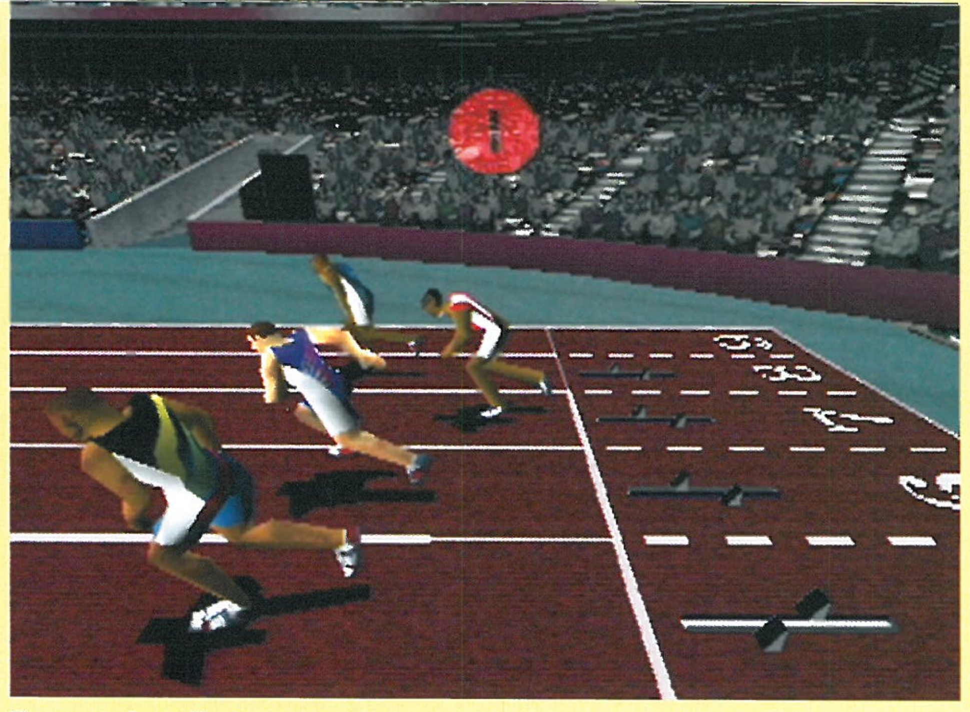
REDONDO, BRILLANTE Y REPLETO DE RITMILLO DIGITAL. ASÍ ES EL CD 48. JUSTO LO QUE NECESITABAS



PARA UTILIZAR EL DISCO 48

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es.



Preparados, listos, ¡ya! Calienta esos deditos para el aporreante *Sydney 2000*

Sydney 2000

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador deporivo
PROGRAMA	Demo Jugable

¿Estás en forma? Es hora de que participes en unos juegos olímpicos de sofá. Compites en los 110 metros vallas, que —no te quepa duda— pondrán a prueba la resistencia al aporreo de tus deditos. Justo antes de la carrera, oirás la salida oficial: «Listos... ¡Ya!». Cuando digan «ya», aprieta alternativamente los botones tan rápido como puedas (si los aprietas antes de tiempo será salida nula, y si te pasa dos veces en el modo Olímpico te descalificarán). Cuánto más rápido aprietes los botones, más deprisa correrás. Cuando llegues a una valla, aprieta el botón de salto. Al final utiliza ese mismo botón para adelantar el cuerpo en la línea de meta.

Controles

⊗/◎ Correr
◻ o △ Saltar
◻ o △ Adelantar

Características adicionales

El juego completo cuenta con más pruebas de las que podrían soportar las tensas mallas de Linford Christie, incluidos los 100 metros lisos, los lanzamientos de martillo y jabalina, el triple salto, el salto de altura, los 100 metros libres de natación, ciclismo de velocidad, biatlón, halterofilia, *slalom* con kayak K1 y muchos más.

Más información

Salta, brinca y... bueno, ve saltando vallas hasta llegar a la *review* del número 46.







Florituras a go-go... Prueba la última oferta en el mundo de los deportes extremos con esta demo para uno o varios jugadores

Grind Session

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de *skateboard*
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Podrías pensar que Sony no hizo más que subirse al caballo ganador de *Tony Hawk's* con su nuevo simulador de *skateboard, Grind Session.* ¿Y qué si así es? Al fin y al cabo, sólo porque Britney estaba primero tampoco vas a echar a Christina Aguilera de tu cama, ¿no? Ejecuta cuantas figuras quieras, acumula puntos y, en definitiva, pásatelo de muerte con nuestra exclusiva demo jugable.



■ Controles

⊗	Saltar (mantenlo apretado para saltar más alto)
◎ + ↑↓←→	Agarrar la tabla
◎	Frenar
⊡ + ↑↓←→	Patada y *flips* (volteretas con la tabla)
Ⓐ + ↑↓←→	Figuras sobre barandilla/mano al suelo/parada sobre el eje
L1/R1	Giro (en el suelo)
↑↓←→	Dar vueltas
↑	Transición/salir del *half pipe*
↓←→	Combos

■ Características adicionales

En el juego completo aparecen un montón de estrellas del *skate*, como Willy Santos, Carabeth Burnside y Pigpen.

■ Más información

Para ponerte al día , echa un vistazo a la exhaustiva *review* de *PSMag 44*.



Vacilar en el aire se consigue muy fácilmente con un poco de pedaleo frenético, al igual que un montón de otras bárbaras piruetas. No tienes más que activar la pausa para ver la lista completa



Dave Mirra
Freestyle BMX

■ DISTRIBUIDOR	Acclaim
■ GÉNERO	Simulador de BMX
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Para aquellos de vosotros que no conozcáis su destreza encima de una bici, creednos si os decimos que Dave Mirra es el rey. Nuestra demo te coloca en uno de los muchos circuitos del juego, el Woodward Camp. Con tantas *half pipes*, hondonadas y rampas, no te faltará de nada para que puedas pelarte las rodillas y probar las 36 figuras (activa la pausa para ver la lista completa de piruetas).



■ Controles

Ⓐ	Clavar los frenos/Detenerse
◎	Botón «modificador»
⊡	Acrobacia
⊗	Saltar
R1 R2	Dar vueltas hacia la derecha
L1 L2	Dar vueltas hacia la izquierda
↑	Acelerar
←	Izquierda
→	Derecha
↓	Frenar

■ Características adicionales

El juego completo cuenta con 10 ciclistas profesionales y competiciones sobre tierra, callejeras y en *half pipes*.

Más información

Echa un vistazo a la *review* de la revista número 46.

Mr Driller

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Puzzle
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

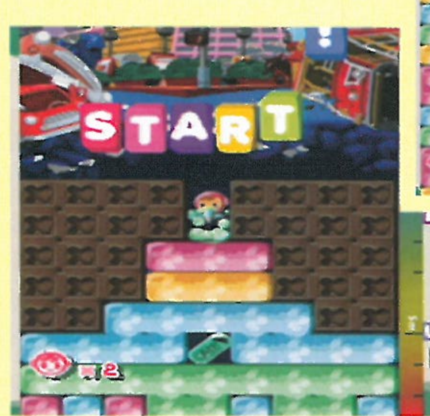
Algunos juegos no necesitan gráficos de ensueño o argumentos dignos de un Oscar para ser terriblemente divertidos. *Mr Driller* forma parte de ese tipo de juegos. El objetivo es ir excavando por entre bloques de colores hasta llegar al fondo de la pila. La tarea de Driller se ve complicada por la falta de aire y la consiguiente dependencia de las cápsulas de oxígeno que hay repartidas por la pantalla. Los bloques de color marrón son más difíciles de destruir y consumen parte de tu aire, así que evítalos siempre que puedas. Asegúrate de estar siempre cerca de una cápsula de oxígeno, si te quedas sin, tendrás que decirle adiós a una vida.

■ **Controles**

↑↓←→ Moverse/excavar

■ **Características adicionales**

El juego completo tiene varios modos, como el de Supervivencia o el de Contrarreloj.







La muerte está siempre al acecho. Es muy fácil olvidarse de que Mr Driller está bajo tierra y que por lo tanto necesita un aprovisionamiento regular de aire para vivir. Recoge las cápsulas siempre que puedas

Terracon

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Acción/estrategia
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

En *Terracon* eres Xed, el único alienígena que ha sobrevivido al exterminio de su raza llevado a cabo por un superrobot. Ahora te toca impedir que Terracon destruya el resto de la galaxia. Con nuestra demo visitarás un planeta en peligro, y debes salvarlo de la destrucción. Para ayudarte en el empeño cuentas con una pistola energética que no sólo destruye enemigos, sino que también reconstruye estructuras.

■ **Controles**

↓↑←→ Moverte (apuntar en el modo francotirador)

✕ Disparar

□ Saltar

△ Cambiar de cámara

○ Giro rápido de 180º

L1 Correr hacia la izquierda mientras disparas

R1 Correr hacia la derecha mientras disparas

L2/R2 Modo francotirador

L2 + R2 Mantener para el zoom de francotirador

START Pausa y abrir el menú de pausa

SELECT Mapa de la pantalla/base de datos de la nave nodriza

■ **Características adicionales**

En total son nueve los planetas que necesitan la ayuda de Xed

■ **Más información**

Echa un vistazo a la *review* de *PSMag 45*.



Salva al mundo de la aniquilación total. El concepto es simple: destruye, destruye y destruye

Formula One 2000

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Simulador de Fórmula 1
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Parece que fue ayer cuando *Formula One '97* dejó con la boca abierta a todos los fanáticos de las carreras. Igual que en aquella ocasión te ofrecimos una *preview* en exclusiva del juego, esta vez nos enorgullece poder ofrecerte la oportunidad de ponerte al volante del próximo *Formula One 2000*. Nuestra demo te lleva a competir en el Grand Prix de Italia y te deja escoger entre 22 pilotos de 11 equipos de Fórmula 1.

■ **Controles**

✕ Acelerar

○ Frenar

△ Limitador en boxes

R1 Cambiar vista

L1 Retrovisor

■ **Características adicionales**

El juego completo incluye las 17 carreras de la temporada 2000.

■ **Más información**

Echa un vistazo a la *review* del número 46.

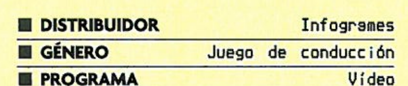


Marc Gené es un corredor de casa, así que en *PSMag* estamos encantados de verle incluido en la demo, junto con el resto de nuestros pilotos de F1 favoritos

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

Driver 2



■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Juego de conducción
■ PROGRAMA	Vídeo

Driver es el juego de PlayStation más vendido que estas latitudes hayan visto nunca. Su divertida jugabilidad, siempre al límite y para amantes del riesgo, resume todo lo que la generación actual de jugadores pide a la pequeña caja gris. De modo que, con tamaño éxito bajo del brazo, el fabricante Reflections tenía mucho trabajo por delante si quería conseguir una secuela que estuviera a la altura. Sin embargo, después de gozar de las nuevas maravillas (los nuevos circuitos y ciudades, el sentido del realismo y el hecho de que puedas salir del coche), os podemos asegurar que nadie se va a sentir defraudado. Y si te parece que ha quedado bien, espera a echarle el guante a la demo jugable del mes que viene.





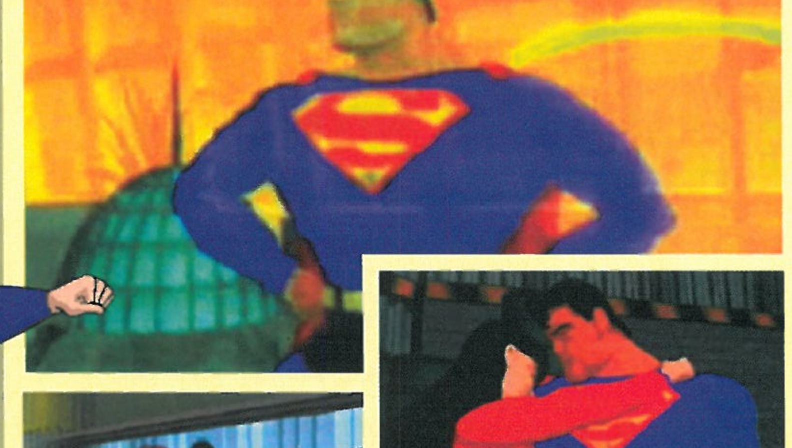
Nada más atractivo que vivir al límite. Si quieres experimentar cómo es vivir peligrosamente sin arriesgarte, no te pierdas la demo jugable del mes que viene

Superman

■ DISTRIBUIDOR	Virgin
■ GÉNERO	Aventura de acción
■ PROGRAMA	Vídeo

El héroe favorito de todo el mundo por fin ha llegado a la consola favorita de todos. El malvado Lex Luthor ha vuelto a las andadas y está sembrando el caos a lo largo y ancho de la ciudad. Para ayudarte a luchar contra presas reventadas, despiadados incendios y demás catástrofes, tienes a tu disposición varios superpoderes, como supervelocidad, superfuerza, supervuelo, visión de rayos X y calorífica, aliento congelante y, cómo no, ese pijama excesivamente ajustado (aunque por lo menos siempre tendrá éxito entre las chicas). Es un pájaro, es un avión...






Más rápido que el rayo, más duro que el acero y más gentil que Casanova... ¡Vaya tipo!

Ducati Life

■ DISTRIBUIDOR	Acclaim
■ GÉNERO	Carreras de motos
■ PROGRAMA	Vídeo

Ducati es a las motos lo que Lamborghini a los coches, así que no debe sorprendernos que Acclaim haya decidido sacar un juego de carreras de motos dedicado por entero a la marca. Con vistas a la creación de un juego que sea algo así como *Gran Turismo* sobre dos ruedas, los fabricantes, Attention To Detail, no sólo han incluido gran parte de la historia de Ducati (con modelos que van desde las clásicas motos de los años cincuenta hasta las *superbikes* de hoy en día), sino también todo lo que puedas pedirle a un buen juego de carreras. Hay hasta dos juegos completamente distintos. Ducati Quick Race (Carrera rápida) y Ducati Life (Modo historia). El primero es, como puedes imaginarte, un arcade en el que puedes comprar motos mejores y más grandes y disfrutar de los ocho circuitos iniciales. El segundo es una realista simulación de toda la colección de motos Ducati. En este modo, recibirás dinero por tus éxitos motociclísticos, pudiéndotelo gastar directamente en comprar motos mejores o ahorrártelo e invertir tu tiempo trabajando en el garaje para tratar de elevar tu moto a la perfección. Todo un gozo.



Siente la velocidad mientras rascas las rodilleras en el asfalto a 270 km/h

LMA Manager 2001

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Gestión futbolística
■ PROGRAMA	Vídeo

Tras el éxito del *Manager de Liga* original, Codemasters está echando el resto en la secuela y añade más estadísticas, equipos, jugadores y estadios que túnicas tiene Rapel. Para aquellos de vosotros que no veáis el momento de poder echarle el guante a las estadísticas de esta nueva temporada, *LMA* es vuestro juego. Será el primer simulador de gestión futbolística que abarque realmente toda Europa y que detalle minuciosamente todas las estadísticas de los nuevos equipos y jugadores. Y, por si fuera poco, ha sido oficialmente refrendado por la asociación de entrenadores y también licenciado por la asociación de jugadores profesionales. Además, contará con cientos de clubs de 32 países distintos, alrededor de 300 estadios y más de 8.000 jugadores auténticos. A excepción de la recreación de la vida social en los palcos, ¿qué más podría pedir un fanático de los simuladores de gestión?



El fútbol es así. Y *LMA Manager 2001* lo reproduce a la perfección

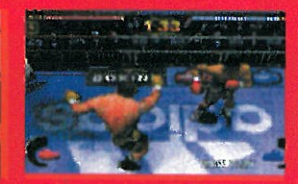
Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...

- EL CULO INQUIETO DE **DRIVER 2**
- LAS RODILLAS PELADAS DE **MAT HOFFMAN´S PRO BMX**
- LOS GUANTES PELEONES DE **MIKE TYSON BOXING**
- Y ADEMÁS **X-MEN: MUTANT ACADEMY, F1 RACING CHAMPIONSHIP** Y SECUENCIAS DE **EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE!**



Driver 2



Mat Hoffman's Pro BMX



Mike Tyson Boxing

El muindo nunca es suficiente

TOP SECRET EXTRA

CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS EN ESPACIO CD

Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona *Download* en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ and ↓.. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos

PSMag te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar...

Strider 2

Esta pequeña belleza de partida te permite llegar a Strider Hien, un personaje de otro modo inaccesible.

A sangre fría

Si estás pasándolas canutas, utiliza esta partida grabada para saltar como un canguro al último nivel.

Destruction Derby Raw

Coches y circuitos extra. ¿Qué más quieres?

Vagrant Story

Desvela el misterio de *Vagrant Story* accediendo a todas las áreas del juego.

Metal Gear Solid

Esta copia te coloca cerca del principio del juego, pero con el esmoquin, el pañuelo y el traje de sigilo.

MediEvil 2

Si Sir Fortesque te da grima, accede directamente al último de los niveles.

GTA2

Empiezas en el área final, con todos los niveles de bonus abiertos. También tienes energía infinita, no hay leyes y hasta gozas de popularidad entre los rusos.

Jedi Power Battles

Prepárate para enfrentarte a tu destino en el último nivel de este juego; duelo al alba con Darth Maul.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asuncion, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataro Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL

990

CABLE RF TV Centro MAIL


1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

~~4.500~~ 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE

~~2.100~~ 1.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER

8.990

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM

~~19.990~~ 14.990

DIGIMON WORLD

~~8.990~~ 8.490

DINO CRISIS 2

~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2

~~7.490~~ 6.990

FIFA 2001

~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

~~6.990~~ 6.490

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

~~7.990~~ 7.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA
~~6.990~~ 6.490

ALIEN RESURRECCIÓN

~~7.990~~ 7.490

CHASE THE EXPRESS

~~6.990~~ 6.490

CRASH BASH

~~6.990~~ 6.490

DINOSAURIO

~~6.995~~ 6.490

DUCATI WORLD

~~7.990~~ 7.490

EL DORADO

~~6.995~~ 6.490

EL LIBRO DE LA SELVA

~~6.990~~ 6.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2

~~6.990~~ 6.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VIII

~~3.990~~ 3.490

FÓRMULA 1 2000

~~7.990~~ 7.490

GRAN TURISMO 2

~~3.990~~ 3.490

INCREDIBLE CRISIS

~~4.990~~ 4.490

LA SIRENITA 2

~~6.990~~ 6.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

~~7.990~~ 7.490

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS

~~6.990~~ 6.490

MUPPET MONSTER ADVENTURE

~~4.990~~ 4.490

NBA LIVE 2001

~~7.990~~ 7.490

PARASITE EVE II

~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~6.995~~ 6.490

RAYMAN 2

~~6.995~~ 6.490

RESIDENT EVIL

~~2.990~~ 2.790

SPIDER-MAN

~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES

~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

~~8.490~~ 7.990

VANISHING POINT

~~7.990~~ 7.490

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT



EXIT

DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES

!!! NO TE LOS PIERDAS !!!

LA SIRENITA 8290	FIFA 2001 6990	CHASE THE EXPRESS 6990	NBA LIVE 2001 7490	SPIDERMAN 7490	VAGRANT STORY 7490	TENCHU 2 7490	RAYMAN 2 6990
TONY HAWKS 2 7490	PARASITE EVE 2 7490	MR. DRILLER 4490	MOTO RACER WT 6490	DRIVER 2 7490	MUPPET MONSTER 4490	DINO CRISIS 2 7490	ALIEN RESURRECCION 7490

KOUDELKA 6990	F1 RACING CHAMP. 6490	SYPHON FILTER 2 6490	MEDIEVIL 2 4490
GALERIANS 6990	S.WARS JEDI BATTLE 6490	GRAN TURISMO 2 3490	ISS PRO EVOLUTION 7990
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490	A SANGRE FRIA 6990	1ª DIVISION STARS 6490	DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490	FEAR EFFECT 8290	CHAMPIONS L. 2000 3990	COLIN MAC RAE 2 8290
MICROMANIACS 6990	DSTRUCTION DERBY RAW 6490	TRICK'N SNOWBOARD 6990	URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490	S.FIGHTER EX2 PLUS 7490	GRANDIA 7490	TELENECOS RACEMANIA 4490
SILENT BOMBER 4990	BARBIE RACE & RIDE 3990	ARMY MEN 3D 6990	ARMY MEN AIR ATTACK 6990
METAL GEAR SOLID 3990	DRAGON VALOR 6490	STAR WARS: EPIS. 1 7390	

MUNDO GAMES

PEDIDOS 91 433 16 44

CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)	**PLASENCIA** Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)	**LAS PALMAS** Juana de Arco 2 (928 231 306)
PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)	**GERONA** (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)	**RONDA** Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 64)
MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)	**MADRID** Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)	**MADRID** Avda. Mediterraneo 4 (91 551 00 04)
		FUENLABRADA c/ Zamora 13 (91 697 40 54)

FRANQUICIAS TELÉFONOS: 91 551 00 04 / 677 62 89 65
NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA

ENVIOS
- Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
- Vía Postal 3 días: 490pts

TOY STORY 2 4490	INT. TRACK&FIELD 2 8290	JACKIE CHAN 4490	RONALDO V FOOTBALL 3990
FIGHTING FORCE 2 3990	VIB RIBBON 3490	MEDAL OF HONOR 3990	TOMBI 2 4990
M. RALLY MASTERS 6990	LEGEND OF LEGAIA 4990	RESIDENT EVIL 3 7990	TOCA WORLD T. CARS 3490
ALUNDRA 2 6990	COLONY WARS 3 4490	TERRACON 4990	SUPERBIKE 2000 6990
THEME PARK WORLD 7490	RESCUE SHOT 4490	BISHI BASHI SPECIAL 6990	DRACULA 6490

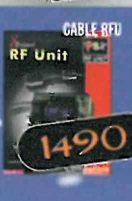
PS2 PLAYSTATION 2

FIFA 2001 9990	I. TRACK&FIELD 8990	ISS SOCCER 8990		
NBA LIVE 2001 9490	RAYMAN REV. 9990	RIDGE RACER 5 9490	SILENT SCOPE 8990	TEKKEN TAG 9490

PLATINUM

DRIVER 3990	V-RALLY 2 3990	ROAD RUSH 3D 2990	XENA 3990	BICHOS 3490	RESIDENT EVIL 2 4490	FORMULA 1 98 3990	MEDIEVIL 3490				
MARVEL vs S. FIGHTER 4490	LUCHY LUKE 3990	NEED FOR SPEED 3 3990	COLLIN MAC RAE 4990	THEME HOSPITAL 3990	TOMB RAIDER 3 4990	TOCA TOUR. CARS 2 4990	RIDGE RACER TYPE 4 3490	TEKKEN 3 3490	TIME CRISIS 3490	MUNDO PERDIDO 3990	MISSION IMPOSSIBLE 4990

MEGASTICK (Todos los modelos) 1490


CABLE RFU 1490




CABLE RGB 990


DUAL SOCK DOMINIUM 3490




MANDO GAMECTRIC 1490


1MB DOMINIUM 1490


1MB SONY 2100


VOLANTE VIBRACION 7490

Precios válidos salvo error tipográfico

Diseño: LIBERA 100: 626 20 53 33 - (Diciembre 00)

Ya hemos elegido, ¿y tu?



XPLODERGB
El cartucho de trucos definitivo para tu GameBoyTM
Incluye códigos para conseguir a Mew.



PORTA GAMEBOY



MUEBLE UNIVERSAL
Valido para cualquier tipo de consola





VOLANTE SPEEDSTER
Construcción sólida y conducción fiable

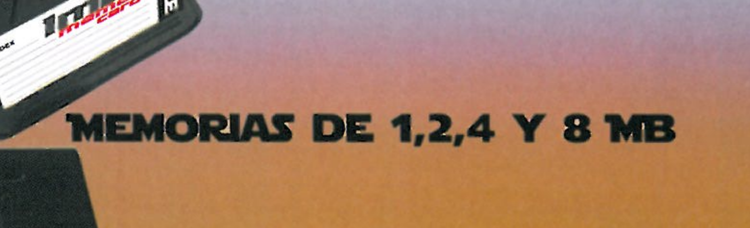
AHORA A LA VENTA TAMBIEN EN:





¿Podrás esperar hasta Reyes?
PISTOLA FALCON
Con puntero láser
PISTOLA SCORPION
La nº 1 del mercado
PISTOLA AVENGER
Con pedal y vibración
MEMORIAS DE 2, 4 Y 8MB
Sin compresión de datos
Tecnología flash
MANDO CYBER SHO
Dual shock
Con infra rojos
ARDISTEL, S.L.
http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.





MEMORIAS DE 1,2,4 Y 8 MB



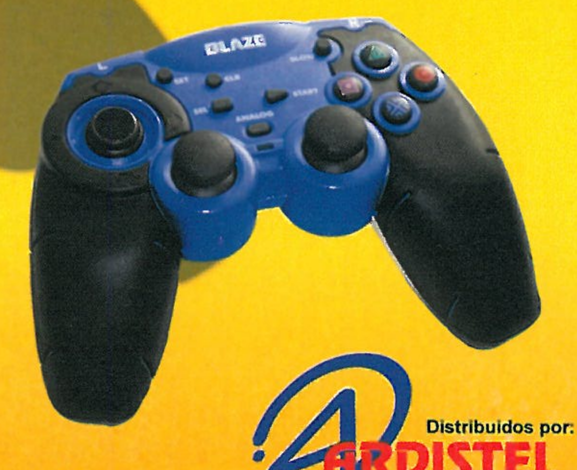
PISTOLA FALCON
CON PUNTERO LASER

PISTOLA SCORPION



MUEBLE GAMESTATION



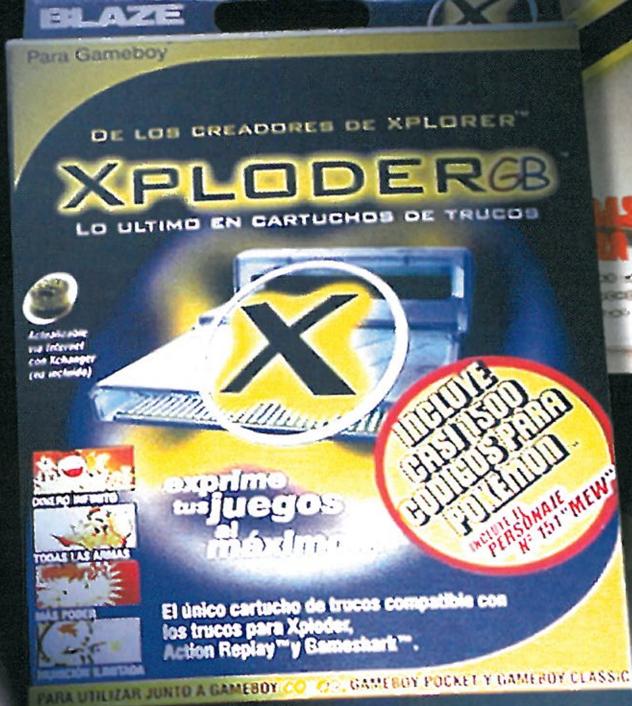


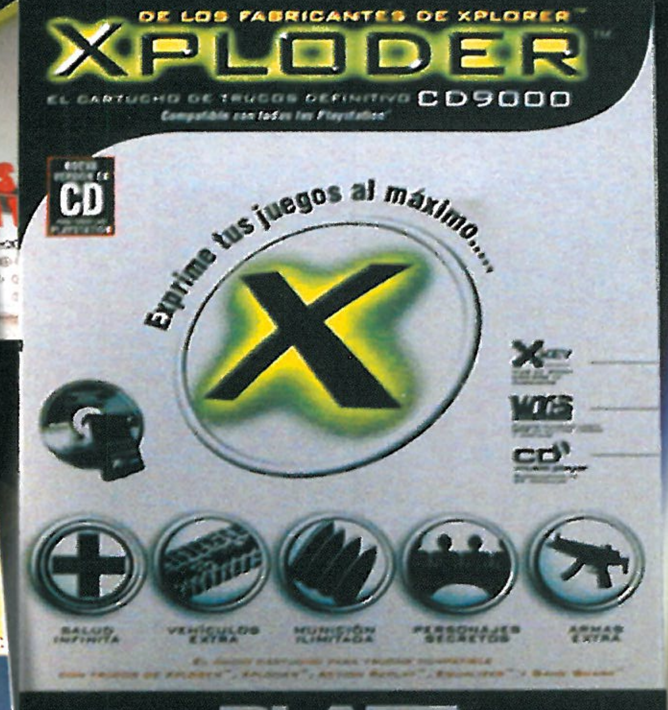
MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS

Distribuidos por:
ARDISTEL
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
www.ardistel.com

Xplorer Nueva Generación







La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:
XPLODER 9000CD y XPLODERGB

YA A LA VENTA





TIENDAS
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Alcobendas
Centro Comercial LA GRAN MANZANA
Mostoles
C/. Cartaya, 15
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
M·G·K
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
www.mgk.es
Os desea unas Felices Fiestas
PSone
DINO CRISIS 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
DIGIMON WORLD
FIFA 2001
TEKKEN TAG TEAM
DINASTY WARRIORS
MEDAL OF HONOR 2
FIFA 2001
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
RIDGE RACER V
SILENT SCOPE
TIME SPLITTERS
¿Que le has pedido a Papá Noel este año?
Volante Ferrari Modena + Gorra Ferrari de regalo
Tabla Thrustmaster - lo último en accesorios
Para juegos de Skate, Snowboard...
THRUSTMASTER
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
¡ESPAÑA TEMBLA!
M·G·K
SINDICATO DEL JUEGO
NUEVAS TIENDAS en SORIA, CIEZA (MURCIA), MOSTOLES, ALCOBENDAS, Y MADRID... ¿te los vas a perder?
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

¡¡ABRIMOS CUATRO NUEVAS TIENDAS GameSHOP !!

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS GAMESHOP:

- envío a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
- c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)
- ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)
- c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)
- c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
- c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)
- Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
- c/Virgen Desamparados, 76 -NOVELDA -03660 ALICANTE (Tlf. 96 560 78 38)

BADAJOZ
- Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
- c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
- Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)
- ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
- c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
- c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

CASTELLÓN
- ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Gaibiel, 8 Bajo -12003 CASTELLÓN (Telf. 964 260 090)

GIRONA
- c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)
- c/Clerch i Nicolau, 2 Bajo -FIGUERES -17600 GIRONA (Tlf. 972 50 98 50)

GRANADA
- c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
- c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

LLEIDA
- c/Unio, 16 -25002 -LLEIDA (Tlf. 973 26 40 77)

LOGROÑO
- ¡¡NUEVA APERTURA!! c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)

MADRID
- c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
- c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

SALAMANCA
- ¡¡NUEVA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)

SAN SEBASTIÁN
- c/Trueba, 13 -SAN SEBASTIÁN -02001 GUIPÚZCOA (Tlf. 943 32 29 49)

TARRAGONA
- c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 -TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

VALENCIA
- G.Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
- c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)
- Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

GameSHOP

especialistas en videojuegos

Producto	Precio
PS ONE+DUAL SHOCK	19.900
PS ONE+DUAL SHOCK+VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb	22.490
PS ONE+DUAL SHOCK+ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb	23.490
GAME STATION	5.990
VOLANTE SPEEDSTER	12.490
VOLANTE CONCEPT 4	14.490
McLAREN STEERING WHEEL DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES	11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO	10.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION	1.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION	9.990
PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedal	8.490
P7K LIGHT GUN	4.990
PREDATOR 2	8.990
DUAL SHOCK	4.500
VISION PAD (AZUL, ROJO, VERDE, AMARILLO)	1.490
DUALFORCE JOYPAD	2.790
MEMORYCARD 1Mb (AZUL, ROJO, VERDE, NARANJA)	1.490
MEMORY CARD 1Mb NYKO	1.290
MEMORYCARD 4Mb	2.990
MEMORYCARD SONY	2.100

AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.

Juego	Precio
ATV QUAD POWER RACING	4.490
BEACH VOLLEYBALL	4.990
BUGS & TAZ	4.990
CHASE THE EXPRESS	6.490
DAVE MIRRA BMX	7.490
EL DORADO	CONSULTAR
EUROPEAN SUPER LEAGUE	5.490
FORMULA ONE 2000	7.490
GRIND SESSIONS	6.490
KOUDELKA	7.490
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	5.490
MOTO RACER	6.490
MR. DRILLER	4.490
MUPPET MONSTER	4.490
NIGHTMARE CREATURES II	6.990
PARASITE EVE II	7.490
RAYMAN 2	6.490
RC REVENGE	7.490
SNOW CROSS	7.490
SPIDERMAN	7.490
SYDNEY 2000	7.490
TEAM BUDDIES	6.490
TENCHU 2	7.490
TOCA WTC	7.490
TONY HAWK PRO SKATER 2	7.490
VANISHING POINT	7.490
VARGANT STORY	7.490
X-MEN	6.490
007 EL MAÑANA...	3.990
COOLBOARDERS 3	3.490
DINO CRISIS	3.990
FINAL FANTASY VIII	3.490
GRAN TURISMO 2	3.490
JUNGLA DE CRISTAL 2	3.990
SOUL REAVER	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990
METAL GEAR SOLID	3.990
RONALDO V FOOTBALL	3.990
RUGRATS REPTAR	4.490
SPYRO 2	3.490
TONY HAWK SKATE.	4.990
TOY STORY 2	4.490

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL IVA. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391

PS2 PlayStation 2

GameSHOP especialistas en videojuegos

¡¡RESERVA YA TU PLAYSTATION2!!

¡¡LANZAMIENTO 24 DE NOVIEMBRE!!

(unidades limitadas)

HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA O LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158


"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Delphine Software International, Moto Racer and Moto Racer World Tour logos are trademarks or registered trademarks of Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International.
TBWA
Moto Racer World Tour
PlayStation
O naces piloto o naces paquete.
Así es la vida. Si naciste piloto, te puedes dar con un canto en los dientes, porque llega Moto Racer World Tour. Con carreras de velocidad, motocross, trial, dragsters, exhibición de saltos y hasta conducción urbana. Y si naciste paquete, pues nada, resignación y a seguir quemándote el tobillito con el tubo de escape.
"Vive la pasión por las motos en PlayStation".
Alex Crivillé, campeón del mundo de 500 cc.
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es